GAME REVIEWS: BLAIR WITCH PROJECT 2, STARSHIP TROOPERS, LEGEND OF THE PROPHET AND THE ASSASSIN, MOTOCROSS MANIA

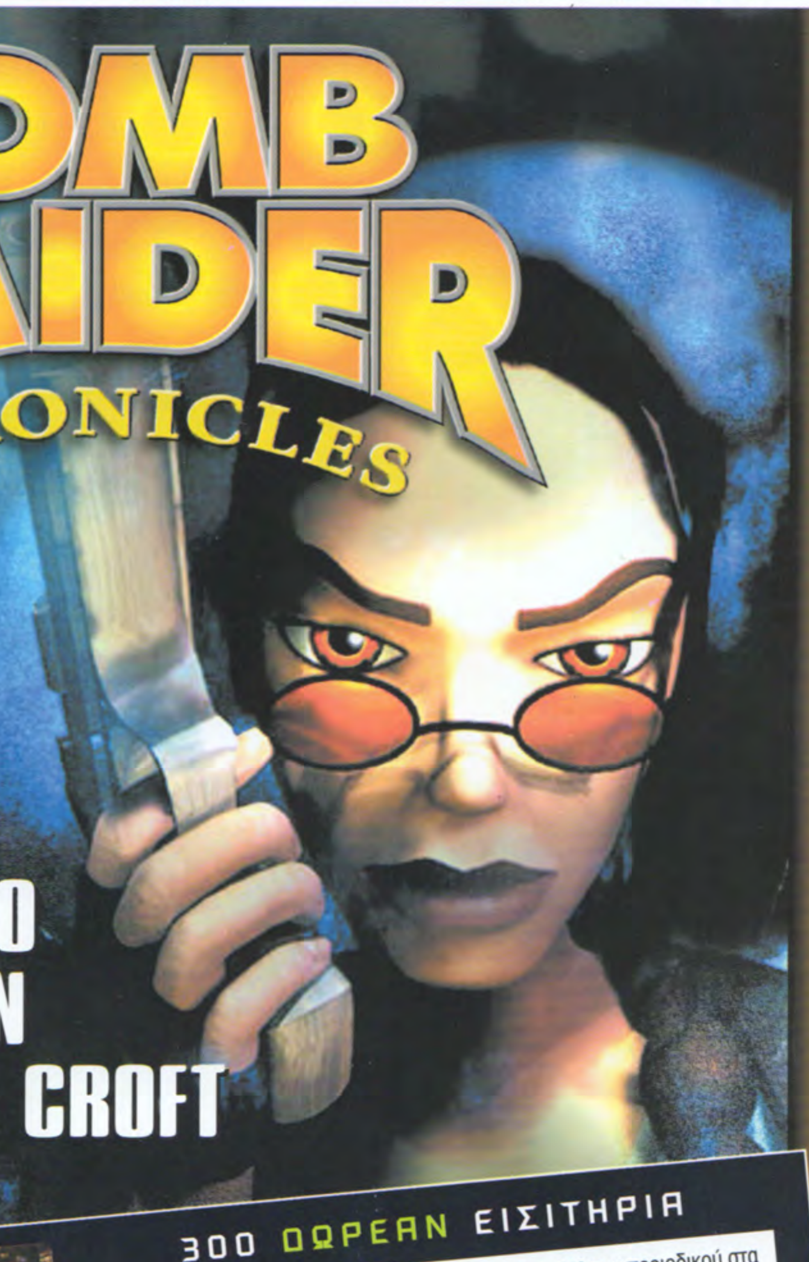
ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ DRACULA 2

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master

CD-ROM

ΤΕΥΧΟΣ 134 15 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000 ISSN 1105-5472 1.700 ΔΡΧ.



TOMB RAIDER CHRONICLES

ΤΟ ΚΡΥΦΟ ΠΑΡΕΛΘΟΝ ΤΗΣ LARA CROFT


Όλα τα παιδιά είναι εφευρέτες.

EDITORIAL

Αρε Αρη, τι μας κάνεις... Δεν πρόλαβαν να περάσουν δύο μέρες από την κυκλοφορία του "PC Master" 1ης Δεκεμβρίου και... τσουπ! Μου ήρθε το πρώτο "κοροϊδευτικό" e-mail του στυλ: "Τι λες, βρε Πατρίκο, άνοιξε και κανα βιβλίο να δεις τι βαρύτητα έχει ο Αρης!". Ως γνωστόν, ενός... κακού μύρια έπονται, κι έτσι έβλεπα τα e-mails με παρόμοιο θέμα μέρα με τη μέρα να πολλαπλασιάζονται και ταυτόχρονα τον εαυτό μου να μετασχηματίζεται σε ερυθρόδερμο από την ντροπή μου. Δεν ήξερα πού να κρυφτώ. Η αλήθεια είναι ότι τα παιδιά δεν ήταν ιδιαίτερα επιθετικά στις εκφράσεις τους (thanx, guys!). Ενας, μάλιστα, κατανόησε την πηγή του αδικαιολόγητου ατοπήματός μου: τη βιασύνη (ή άγχος, όπως το έθεσε και ο "ΤΖΟΤΖΙΟΥ") να "βγει το τεύχος". Αυτή η άτιμη βιασύνη με οδήγησε να γράψω το κατάπτυστο εκείνο κείμενο εντός παρενθέσεως. (Τι την ήθελα την παρένθεση, ο ανόητος;) Ακου "το 1/10 του βάρους τους"! Λες και η βαρύτητα είναι ευθέως ανάλογη της μάζας και μόνον! Πώς το έγραψα εγώ αυτό; Πού είχα το μυαλό μου; Για αποκατάσταση της αλήθειας, η βαρύτητα στον Αρη είναι τα 2/5 ή το 40% της γήινης. Αυτό μου τόνισε και ένας συντάκτης (ή, καλύτερα, ένας "πρώην συντάκτης" πια...), ο οποίος μάλιστα είχε την ικανοποίηση να παρευρεθεί και στο πρώτο μου αυτομαστίγωμα.

Αλλάζω θέμα όμως, διότι νιώθω την ανάγκη να ξανα-αυτομαστιγωθώ και δεν θα ήθελα να δώσω στους παρευρισκομένους αυτή τη χαρά. Ας περάσουμε σε ένα ιδιαίτερα σημαντικό ζήτημα που θα βιώσετε (και θα βιώσουμε) στο επόμενο τεύχος, το οποίο θα κυκλοφορήσει πριν από την εκπνοή του 2000 [του τελευταίου, δηλαδή, έτους της δεύτερης χιλιετίας :)].

Τι είναι τόσο σημαντικό; Οτι το "PC Master" της τρίτης χιλιετίας θα είναι εντελώς ανανεωμένο (περισσότερες σελίδες, νέο design, νέες στήλες, νέο μέγεθος κ.λπ.) και θα επιστρέψει στη μηνιαία κυκλοφορία του. Μήπως αυτό σημαίνει ότι από Γενάρη δεν θα μας βλέπετε τόσο συχνά; Οοοχι, μη χαίρεστε. Θα μας βλέπετε το ίδιο συχνά, αλλά με... διαφορετικό προσωπείο. Τι εννοούμε; Θα δείτε, θα δείτε. Χε χε χεεε...

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



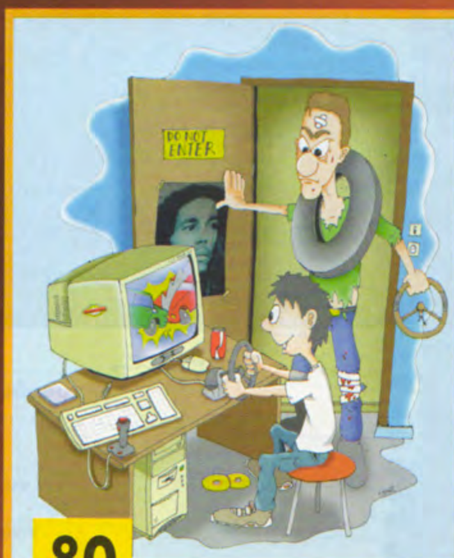
62 **6th Day**

Ό,τι θέλετε να ξέρετε για την ταινία, αλλά και για τη νέα μεγάλη προσφορά του "PC Master".



66 **Demoscene**

Η επανάσταση συνεχίζεται!



80 **Τα "όπλα" του gamer**

Τιμόνια, joysticks και λοιπά περιφερειακά στην υπηρεσία του σύγχρονου gamer.

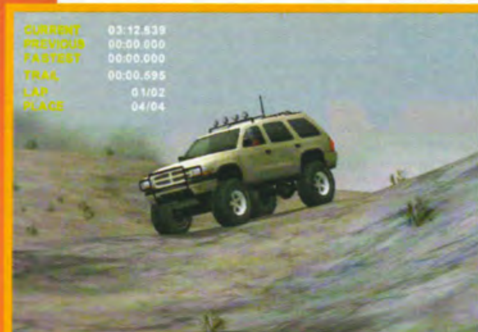
GAMECLUB



86 Tomb Raider Chronicles
Η Lara επιστρέφει σε νέες περιπέτειες.



108 Starship Troopers
Οι "αστρομαχητές του διαστήματος" στις οθόνες μας.



120 4x4 Evolution
Η "εξέλιξη" στους off road αγώνες ταχύτητας.

PC master CD-ROM — ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ FIPP FAEP

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672, fax: 9216847, e-mail: pcmaster@compupress.gr
ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ:** Γιάννης Πατρίκος, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Βαγγέλης Κράτσας, **ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:** Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Ζοζέφ Φίλο, **ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ CD-ROM:** Βαγγέλης Κράτσας, Ζωή Μαρμαρά, Ηλίας Καφούρος, **ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ**: Derek dela Fuente, Βαγγέλης Αλευρίτης, Θόδωρος Αργιαδίτης, Γιάννης Βογιατζής, Δημήτρης Ιωαννίδης, Γιώργος Ιωσηφίδης, Γιάννης Καλοσκάμπης, Ηλίας Καφούρος, Νίκος Κόντης, Οδυσσέας Κουράφαλος, Γιώργος Κυριακός, Δημήτρης Μανούσος, Ζωή Μαρμαρά, Κώστας Μεϊντάνης, Σπύρος Μορφονιός, Νάσος Μπέλλος, Σωτήρης Μπέλλος, Γιάννης Παναγάκης, Δημήτρης Σελλούντος, Αντώνης Σκουλικάρης, Ιωάννης Τζοΐτης, Βασίλης Τουλιάς, Ανδρέας Τσουρινάκης, Μανώλης Φουρνιστάκης, **ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ**: Πάρης Κοντόγγονας, **ΣΚΙΤΣΟ/ΚΟΜΙΞ**: Παναγιώτης Λύρης, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Ασπασία Θεοδοσίου,
MARKETING: Αγγελική Παρθενίου, **ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ/ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Αντώνης Ρούσσος,
ART DIRECTOR: Κάτια Σάαντα, Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κώστας Ντούγκας, Θέμης Σκούφης,
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΙΟΡΘΩΣΗΣ: Ηρώ Σταμπούλου, **ΔΙΟΡΘΩΣΗ**: Ολγα Τυμπακιανάκη, Δώρα Γιακουμή **ΥΠΕΥΘΥΝΟΣ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ**: Γιώργος Λαζαρίδης, **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**: Α. Βασίλογλου
ΛΟΓΙΣΤΗΡΙΟ: Κ. Πέππας, **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας, **ΓΡΑΜΜΑΤΕΙΑ:** Ελλη Μαστρομανώλη,
ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ: Χρωμοανάλυση, **ΜΟΝΤΑΖ-ΕΚΤΥΠΩΣΗ:** COPY PRINT, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ:** ΚΑΒΒΑΔΙΑΣ, **ΔΙΑΘΕΣΗ-ΔΙΑΝΟΜΗ:** ΕΥΡΩΠΗ-ΠΡΑΚΤΟΡΕΙΟ ΔΙΑΝΟΜΗΣ ΤΥΠΟΥ



Αγιος Βασίλης έρχεται...

Φίλοι μου,
Καθώς μπαίνουμε στην καινούρια χρονιά, την για πολλούς πρώτη της νέας χιλιετίας, η συγκυρία είναι σίγουρα η πιο κατάλληλη για αλλαγές και εκπλήξεις. Ε, όπως καταλαβαίνετε, λοιπόν, το αγαπημένο σας "PC Master" δεν θα ήταν ποτέ δυνατόν να σας αφήσει χωρίς τα καθιερωμένα δώρα σας, που μάλιστα αυτή τη φορά είναι μεγάλα και... παχιά (κάτι σαν τις τρελές αγελάδες δηλαδή)! Περί τίνος πρόκειται; Συνεχίστε την ανάγνωση και σας υπόσχομαι πως όλα τα καταχθόνια και σκοτεινά σχέδια του Σαρκ Σατ και των συνεργατών του θα ξεδιπλωθούν σαν "κόκκινη κλωστή δεμένη, στην ανέμη τυλιγμένη" μπροστά στα έκπληκτα, ορθάνοιχτα μάτια σας...

Του Βαγγέλη Κράτσα, Santa Claus of the New Millennium
vantor@compupress.gr

Ηταν ακόμα μία παγωμένη νύχτα του Δεκέμβρη. Τα μέλη του Συμβουλίου των Σοφών προσέρχονταν στην τεράστια, απρόσωπη αίθουσα συνεδριάσεων του Μεγάρου του "PC Master" για το καθιερωμένο ετήσιο συνέδριό τους. Ακόμα ένας χρόνος πλησίαζε στο τέλος του και είχε φτάσει η ώρα για να ληφθούν αποφάσεις και να τεθούν προς συζήτηση ο απολογισμός του 2000, καθώς και τα οράματα για το μέλλον που ολοένα πιέζει περισσότερο προκειμένου να μετενσαρκωθεί σε αμείλικτο, αναπόφευκτο παρόν...

Ενας ένας οι Σοφοί έπαιρναν τις θέσεις τους γύρω από το μακρύ, τετράγωνο τραπέζι, τις τέσσερις γωνίες του οποίου κοσμούσαν τα κρανία παλαιών συντακτών που είχαν τη μοναδική ευτυχία και τιμή να γνωρίσουν το ειδικό μαρτύριο της καρατόμησης, αυτό δηλαδή που ο Σαρκ Σατ επιφυλάσσει μόνο σε ολίγους και εκλεκτούς συνεργάτες του, όταν καταφέρνουν με κόπο και προσπάθεια να ξεχωρίσουν από το πλήθος. Πρώτος απ' όλους προσήλθε ο Πατρίκος ο Δραπετσώνιος, με ένα ακαθόριστο, όπως πάντα, χαμόγελο ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του. Να ήξερε, άραγε, κάτι παραπάνω; Οπως και να 'χει, παρέμεινε σιωπηλός και βυθισμένος στις σκέψεις του μέχρι την έναρξη της συνεδρίασης. Λίγο αργότερα η αίθουσα σείστηκε από το σταθερό, περήφανο και βροντερό βηματισμό του Σαρκ Σατ, ο οποίος μπήκε μέσα σφυρίζοντας, για κάποιον μυστηριώδη λόγο, χαρούμενα το δημοφιλές άσμα "Μια βραδιά στο Λεβερκούζεν". Τελευταίος και αργοπορημένος κατέφθασε ο εκδότης, γνωστός στους μυημένους και με τον τίτλο "Μέγας Σουμάνος". Ολα ήταν πλέον έτοιμα για να αρχίσει η, ιστορική όπως έμελλε να εξελιχθεί συνεδρίαση.

Πρώτος πήρε το λόγο ο Πατρίκος ο Δραπετσώνιος: "Νομίζω πως έφτασε η στιγμή για αλλαγές", ξεκίνησε, δίνοντας το στίγμα και στους υπόλοιπους. "Προτείνω λοιπόν να βάψουμε τους τοίχους και να αλλάξουμε τις λάμπες στις αίθουσες, γιατί μου φαίνεται πως έχουν φάει πια τα ψωμιά τους", συνέχισε το ίδιο βαθυστόχαστα, εκπλήσσοντας όπως πάντα τους παρευρισκομένους με τον πλούτο των απόψεών του και την πρακτική σκέψη του.

"Εγώ πάλι θα έλεγα να διανέμουμε το 'PC Master' δωρεάν στους σταθμούς του Μετρό" αντέτεινε ο Σαρκ Σατ. "Εχω άλλωστε ήδη προχωρήσει τις επαφές μου με την κυβέρνηση προκειμένου ο σταθμός Συγγρού-Φιξ να μετονομαστεί σε 'PC Master terminal' και να τοποθετηθεί σε αυτόν αντίγραφο των Καρυάτιδων με τα κεφάλια της Bezalel, του Καφούρου και των άλλων παιδιών. Με πέντε ψωροδισεκατομμυριάκια η δουλειά θα γίνει προτού προλάβουμε να πούμε 'Φουρνιστάκης'", συμπλήρωσε ο έτερος των Σοφών προτού αποφασίσει να "rest his case".

Είχε έρθει η ώρα του Σουμάνου. Καθώς όλοι κρέμονταν από τα χείλη του, ξεστόμισε με αργά, βασανιστικά λόγια:

"Τι είναι αυτό που το 2000 ήταν λεπτό και κοντό, το 2001 θα είναι μακρύ και παχύ και κάθε μήνα γεννά κι από ένα παιδάκι, δώδεκα φορές το χρόνο";

"Μια αγελάδα πάνω στην ανάπτυξη", απάντησε αυθόρμητα ο Πατρίκος.

"Μια θηλυκή, τρελή αγελάδα με γενετικές ανωμαλίες" συμπέρανε ο, πάντα αναλυτικός στις σκέψεις του, Σαρκ Σατ.

"Λάθος. Το 'PC Master'", είπε με μεγαλοπρεπές ύφος και στόμφο ο Σουμάνος, πιάνοντας αδιάβαστα για ακόμη μία φορά τα μέλη του Συμβουλίου και αποχωρώντας ταυτόχρονα από το θρόνο του θριαμβευτικά.

Ο Πατρίκος και ο Σαρκ Σατ κοιτάχτηκαν μεταξύ τους με νόημα. Είχαν καταλάβει. Το μόνο που απέμενε ήταν να πιάσουν χαρτί και καλαμάρι και να εξιστορήσουν τα καθέκαστα, όσο πιο διεξοδικά γίνεται, στο εκλεκτό αναγνωστικό κοινό του "PC Master". "Εγώ το καλαμάρι δεν το βάζω στο στόμα μου" δήλωσε ο Πατρίκος, "κανένα χταποδάκι το πολύ και αυτό σε εξαιρετικές περιπτώσεις. Ανέλαβε εσύ, Σαρκ Σατ".

Οπερ και εγένετο.

ΕΦΤΑΣΕ ΤΟ ΝΕΟ PC MASTER!

ΤΟ "PC MASTER" ΤΟΥ 2001

Θα θυμάστε, ασφαλώς, το κουπόνι που βάλαμε στο τεύχος της 1ης Δεκεμβρίου του "PC Master", με το οποίο ζητούσαμε τη γνώμη σας για το αν το αγαπημένο σας περιοδικό θα πρέπει να διατηρήσει την δεκαπενθήμερη κυκλοφορία του ή να ξαναγίνει μηνιαίο. "Μηνιαίο" ήταν η προτίμησή σας και... οι επιθυμίες σας, διαταγές! Από την 1η Ιανουαρίου του 2001, λοιπόν, το "PC Master" θα βρίσκεται κοντά σας την πρώτη κάθε μήνα, δώδεκα φορές το χρόνο (θα συνεχιστεί δηλαδή η κυκλοφορία του περιοδικού και τον μήνα Αύγουστο, κάτι που ξεκίνησε φέτος). Ομως, όπως σας προϊδεάσαμε ήδη, θα είναι μεγαλύτερο και παχύτερο! Τουτέστιν, θα προστεθούν στο περιοδικό περισσότερες λαχταριστές σελίδες, αλλά και το μέγεθος κάθε σελίδας θα αυξηθεί, ώστε να έχετε στα χέρια σας ένα έντυπο ευρωπαϊκών προδιαγραφών από κάθε άποψη!

Βέβαια, οι εκπλήξεις δεν σταματούν εδώ: Από το επόμενο τεύχος θα δείτε μία εκ βάθρων ανανέωση, με νέες στήλες και ολοκαίνουρια εμφάνιση, που είμαστε σίγουροι πως θα ενθουσιάσει όλους σας! Ετοιμαστείτε για ένα "PC Master" που, όπως θέλουμε να πιστεύουμε, θα εκπληρώσει όλες τις προσδοκίες σας, όπως μας τις εκφράζετε καθημερινά μέσα από τις πολυπληθείς επιστολές και τα e-mails που μας στέλνετε.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να διευκρινίσουμε το εξής: Αν και οι περισσότεροι από εσάς ζητήσατε να επανέλθει το περιοδικό στη μηνιαία κυκλοφορία του, εντούτοις το ποσοστό των αναγνωστών μας που θέλουν να μας διαβάζουν κάθε 15 ημέρες είναι και αυτό πολύ υψηλό. Ετσι, σκεφτήκαμε μια λύση που σίγουρα θα σας αφήσει όλους ικανοποιημένους: Ετοιμάσαμε, λοιπόν, για εσάς δύο νέες διμηνιαίες ειδικές εκδόσεις του "PC Master", τις οποίες θα βρίσκετε στα περίπτερα εναλλάξ στις 15 κάθε μήνα (δηλαδή, η μία ειδική έκδοση θα κυκλοφορεί τους μονούς και η άλλη τους ζυγούς μήνες). Περισσότερα για τις εκδόσεις αυτές θα μάθετε στο επόμενο τεύχος του "PC Master", είμαστε πάντως βέβαιοι πως θα σας ενθουσιάσουν! Στις 29 Δεκεμβρίου, λοιπόν, τρέξτε στα περίπτερα για να υποδεχτείτε το πρωτοχρονιάτικο δώρο σας: Ενα "PC Master" όπως το είχατε ονειρευτεί!

Καλά Χριστούγεννα σε όλους και... υπομονή: Δεκαπέντε μερούλες έμειναν για την επίσκεψη του Αϊ-Βασίλη...

PC

CD-ROM pages

"Καλήν ημέρα, gamers, κι αν εί-, κι αν είναι ορισμός σας, περιεχόμενα CD-ROM μέσ' το, μέσ' το περιοδικό σας, demos γεννώνται σήμερον, trailers, updates, μα και άλλα, και στο επόμενο CD θα σας έ-, θα σας έχουμε και άλλα... "Η στήλη, λοιπόν, σας λέει τα κάλαντα (έστω και λίγο νωρίτερα) με τον δικό της τρόπο και σας παρουσιάζει τα χριστουγεννιάτικα δώρα σας: 4 demos (Resurrection, Sacrifice, Quake III: Team Arena και Winthorp's Mansion), ισάριθμα trailers (Desperados, Opsys, Tomb Raider Chronicles και Tribes 2) και πολλά ακόμη ενδιαφέροντα (λέγε με extras). Ας μη χρονοτριβήσω, όμως, άλλο και ας περάσω αμέσως στην παρουσίασή τους.

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

DEMOS

QUAKE III: TEAM ARENA

Εταιρεία: *iD Software*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator*

Αν δεν ξέρετε τι εστί Quake III, τότε μάλλον διαβάζετε λάθος περιοδικό. Πρόκειται για ένα από τα καλύτερα 1st person action games, το οποίο έχει αποκτήσει πολλούς και φανατικούς παίκτες. Τώρα, λοιπόν, ήγγικεν η ώρα για την κυκλοφορία του add-on του με το όνομα Quake III: Team Arena. Εννοείται ότι από τη στιγμή που πρόκειται για add-on, θα χρειαστείτε και την πλήρη έκδοση του QIII για να το παίξετε. Ομως, με το παρόν demo δεν συμβαίνει κάτι τέτοιο. Μπορείτε δηλαδή να το παίξετε ακόμη και αν δεν διαθέτετε το παιχνίδι. Η πλήρης έκδοση του QIII: Team Arena θα περιλαμβάνει δυνατότητα για single player και multiplayer παίξιμο, έναν ενιαίο χάρτη για όλα τα είδη παιχνιδιού, δύο νέους χαρακτήρες (έναν αρσενικού φύλου και έναν θηλυκού), τρία clan skins, τέσσερα είδη παιχνιδιού, ένα νέο όπλο, τρία νέα power-ups, ένα νέο αντικείμενο και βελτιωμένο UI. Φαίνεται, λοιπόν, πως μπορεί να κάνει αρκετές ενδιαφέρουσες προσθήκες στο αρχικό παιχνίδι, ανεβάζοντας ακόμα περισσότερο τον δείκτη ενδιαφέροντος γι' αυτό.



Δείτε και εσείς το demo, για να αποφασίσετε αν αξίζει τον κόπο να εμπλουτίσετε με αυτό το Quake III ή αν, τελικά, θα τα αποκτήσετε και τα δύο - σε περίπτωση που δεν διαθέτετε το QIII.

SOLUTIONS

- Tomb Raider Chronicles - Secret Levels

RESURRECTION

Εταιρεία: *Nebula/Dynamic Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium 200MHz, 64MB RAM, 3D Accelerator (προαιρετικά)*

Ενα παιχνίδι που απευθύνεται πρωτίστως στους γνωρίζοντες την ισπανική γλώσσα, καθώς η παραγωγός εταιρεία φρόντισε μόνο για τους... ντόπιους καταναλωτές! Εν πάση περιπτώσει, υποδύεστε τον Domenico, έναν άνθρωπο με διπλή υπόσταση. Πρόκειται για ένα "μείγμα" ανθρώπου και δαίμονα, με έμφαση στις συνήθειες ενός κλέφτη. Το παιχνίδι ανήκει στην κατηγορία των RPGs, περιέχει στοιχεία adventure, όμως πολλοί το χαρακτηρίζουν και ως action. Τέλος πάντων, το Resurrection φαίνεται καλό και έτσι αν γνωρίζετε κάτι από ισπανικά ή έχετε αρκετή υπομονή, ρίξτε του μια ματιά. Φυσικά, αν κυκλοφορήσει κάποια έκδοσή του στην αγγλική γλώσσα, να είστε βέβαιοι πως θα τη συμπεριλάβουμε.



WINTHORP'S MANSION

Εταιρεία: *Viper Blue*
Απαιτήσεις: *Pentium II 350MHz, 64MB RAM, 3D accelerator με Direct3D*

Αποχαιρετίστε την πραγματικότητα και ετοιμαστείτε να εισέλθετε στις τεράστιες αίθουσες του παιχνιδιού αυτού. Ως καλός ντετέκτιβ που είστε, θα πρέπει να αντεπεξέλθετε στις αντιξοότητες της αποστολής σας. Θα βρεθείτε σε μία πόλη όπου οι κάτοικοί της έχουν πολλές ιστορίες τρό-

PATCHES

- Championship Manager 00/01 3.86
- Crimson Skies
- Escape from Monkey Island
- Starship Troopers

SCREENSHOTS

- Mech Warrior 4
- Aquarius
- Nancy Drew Haunted Mansion

μου να σας διηγηθούν. Πολλά σκοτεινά μυστικά κρύβονται πίσω από κάθε πόρτα, τα οποία με τη σειρά τους αποκαλύπτουν ένα μεγάλο μυστικό. Μέσα σε αυτό το σκοτεινό κλίμα θα πρέπει να παλέψετε για τη ζωή σας, να δραπετεύσετε από την πόλη και να ξαναδείτε το φως της ημέρας!

Σύντροφός σας σε αυτή τη δύσκολη αποστολή θα είναι ένα 38άρι περίστροφο. Στη διαδρομή, όμως, θα εμπλουτίσετε τη συλλογή σας με πολλά ενδιαφέροντα "κομμάτια". Λόγω της φύσης του επαγγέλματός σας θα



πρέπει να βρείτε ενδείξεις και αποδείξεις, να πολεμήσετε με ιππότες αλλά και zombies και άλλα πλάσματα που θα ξεπηδούν εμπρός σας μέσα από το σκοτάδι. Φυσικά, πολλοί θα είναι και οι γρίφοι τους οποίους θα κληθείτε να λύσετε. Δείτε, λοιπόν, τι περίπου συμβαίνει εγκαθιστώντας το demo που θα βρείτε στο παρόν CD.

SACRIFICE

Εταιρεία: *Shiny Entertainment*
Απαιτήσεις: *Pentium II 300MHz, 64MB RAM, 8MB Direct3D card*

Το Sacrifice είναι ένα από τα πλέον αναμενόμενα παιχνίδια της χρονιάς. Πρόκειται για ένα 3D RTS, το οποίο περιέχει και πολλά στοιχεία RPG. Εδώ, λοιπόν, θα πρέπει να ελέγξετε έναν μάγο και να πολεμήσετε ενάντια σε 4 (maximum) συναδέλφους σας σε πολλές περιοχές οι οποίες βρίσκονται υπό την κυριαρχία 5 θεών. Η όλη αρχιτεκτονική των περιοχών αυτών είναι δημιούργημα των θεών. Ως μάγοι θα μπορείτε να κάνετε μάγια σε διάφορα πλάσματα, είτε για να τα κάνετε να πολεμήσουν στο πλευρό σας είτε για να τα εξολοθρεύσετε. Τα είδη των πλασμάτων αυτών θα αριθμούν τα 50, ενώ πολλά από αυτά θα εμφανίζονται για πρώτη φορά. Τα δε διαθέσιμα spells θα είναι ισάριθμα (αυτό,



βέβαια, δεν σημαίνει πως κάθε πλάσμα έχει το αντίστοιχο spell). Επίσης, θα μπορείτε να πραγματοποιήσετε ξόρκια όχι μόνο ενάντια σε πλάσματα, αλλά και ενάντια στα στοιχεία της φύσης, προκαλώντας με αυτόν τον τρόπο καιρικές μεταβολές. Για παράδειγμα, θα μπορέσετε να χτυπήσετε κάποιον αντίπαλό σας με έναν κεραυνό! Γενικά, πάντως, η Shiny Entertainment φιλοδοξεί να κάνει το Sacrifice σημείο αναφοράς και μέτρο σύγκρισης για όλα τα υπόλοιπα RPGs. Δείτε, λοιπόν, το demo και πείτε μας τι νομίζετε, θα τα καταφέρει;

TOMB RAIDER CHRONICLES

Εταιρεία: *Core Design*
ROLLING DEMO

Η Lara είναι και πάλι εδώ, προσφέροντάς μας 4 νέες, ανέκδοτες περιπέτειές της. Οι εν λόγω περιπέτειες μας μεταφέρουν σε περιοχές όπως τα ερείπια της αρχαίας Ρώμης, στο εσωτερικό ενός γερμανικού υποβρυχίου, στις οροφές μίας hi-tech πόλης και στην αναζήτηση αρχαίων μνημείων. Η όλη ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά όταν οι συγγενείς και οι φίλοι της Lara μαζεύονται στην έπαυλή της προκειμένου να τιμήσουν τη μνήμη της. Ομως το σώμα της δεν έχει βρεθεί ακόμη μετά την τελευταία περιπέτειά της στην Αίγυπτο. Με αφορμή,



λοιπόν, τη συγκέντρωση αυτή, αρχίζουν να αναπολούν κάποιες από τις περιπέτειές της (αυτές που θα παίξετε στο παιχνίδι). Η συνέχεια επί του... review! Φυσικά, μπορείτε να δείτε και το trailer, για να πάρετε μια ιδέα.

DESPERADOS

Εταιρεία: *Spellbound*
ROLLING DEMO

Ασφαλώς στο άκουσμα της λέξης Desperado θα σας έρχεται στο νου ή Αγρια Δύση και οτιδήποτε σχετίζεται με αυτήν. Το εν λόγω παιχνίδι μάς μεταφέρει σε αυτήν ακριβώς την εποχή. Πρόκειται για ένα



6th DAY

Στο παρόν CD, εκτός των άλλων, θα βρείτε και το trailer της επερχόμενης ταινίας "The 6th Day", η οποία έρχεται να προστεθεί στη λίστα των κινηματογραφικών προσφορών του "PC Master" προς εσάς, τους αναγνώστες του. Περισσότερες πληροφορίες για την ταινία, αλλά και για την προσφορά μας θα βρείτε στο σχετικό άρθρο του Νίκου "ΜιαμΜιαμ!" Κόντη.

strategy game, το οποίο στο στήσιμό του θυμίζει έντονα το εκπληκτικό Commandos. Πάλι δηλαδή θα αναλάβετε μία εξαμελή ομάδα και θα την οδηγήσετε επιτυχώς μέσα από πολλές επιμέρους αποστολές - πίστες. Αναφορά γι' αυτόν τον τίτλο έχει γίνει μέσα από τη στήλη "PC Games" του τεύχους 131 (1 Νοεμβρίου). Δείτε, λοιπόν, το trailer και πείτε μας τι σας θυμίζει...

TRIBES 2

Εταιρεία: *Dynamix*
ROLLING DEMO

Το πλέον καινοτόμο 1st person action παιχνίδι μεταφέρει την έννοια της ομαδικής δράσης σε άλλο επίπεδο. Στο Tribes 2, λοιπόν, μόνο η άψογη συνεργασία των



μελών της ομάδας σας και οι σωστά μελετημένες τακτικές θα σας εξασφαλίσουν την επιβίωσή σας. Θα περιλαμβάνει πολλά νέα όπλα και οχήματα, δυνατότητα ενδοεπικοινωνίας μεταξύ των μελών της ομάδας, καθώς και υποστήριξη για multiplayer, στο οποίο θα δύνανται να συμμετάσχουν έως και 50 παίκτες! Συνοπτικά το Tribes 2 θα προσφέρει την ύστατη εμπειρία της team-based δράσης. Εμείς με τη σειρά μας σας προσφέρουμε το trailer του παιχνιδιού.

OPSYS

Εταιρεία: *[hyper]media*
ROLLING DEMO

Εδώ έχουμε ένα adventure game το οποίο μας έρχεται από μια κυπριακή εταιρεία software (!) (οι ελληνικές να τα βλέπουν αυτά). Πρόκειται για ένα παιχνίδι που μας επιτρέπει να ταξιδέψουμε σε 10 διαφο-



ρετικές χρονικές περιόδους, όπου θα πρέπει να βρούμε και να συλλέξουμε κάποια κλεμμένα χρυσά νομίσματα. Περισσότερες πληροφορίες για το παιχνίδι θα βρείτε στη στήλη "PC Spy" του τεύχους 132 (15 Νοεμβρίου) στο σχετικό κείμενο του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη. Προς το παρόν, απολαύστε το trailer του.

EXTRAS

Και αυτή τη φορά τα περιεχόμενα του εν λόγω directory είναι κάτι παραπάνω από πλούσια. Θέλετε να δοκιμάσετε τις δυνατότητές σας στη δημιουργία ιστοσελίδων; Να ελέγξετε τις επιδόσεις της κάρτας γραφικών σας; Είστε φίλοι του Linux ή φανατικοί του Diablo II; Θέλετε κάποιο full παιχνίδι; Σας αρέσει να ακούτε τις δημιουργίες νέων μουσικών σε MP3, μέσα μάλιστα από την τελευταία έκδοση του WinAmp; Αν απαντήσατε ναι σε μία ή και περισσότερες από τις παραπάνω ερωτήσεις, τότε εδώ θα βρείτε αυτό που ζητάτε. Δείτε, λοιπόν, τι σας έχουμε αυτή τη φορά:

- **Flash 5.0 Trial:** Flash ακούτε και Flash δεν βλέπετε. Μη... "φλασάρετε" άλλο! Το "PC Master" σας εξασφάλισε την trial έκδοση αυτού του δημοφιλούς προγράμματος Web animation, για να κάνετε πράξη τις συμβουλές της θείας Besamel!
- **3D Mark 2000:** Μα γιατί αυτό το παιχνίδι "σέρνεται"; Αφού και επεξεργαστή ισχυρό έχω και μπόλικη μνήμη. Μήπως δεν φταίει κάτι από αυτά, αλλά η κάρτα γραφικών; Ευκαιρία να μετρήσετε τις επιδόσεις της με το παρόν πρόγραμμα.
- **Diablo II Wallpapers:** Είστε φανατικοί του νέου Diablo; Αν ναι, τι καλύτερο για εσάς από μερικά wallpapers για το background του υπολογιστή σας; Απλά πράγματα.
- **Dragon Linux:** Μία προσφορά του "PC Master" για όσους ασχολείστε με το δημοφιλές λειτουργικό σύστημα, το οποίο μέρα με τη μέρα αποκτά όλο και περισσότερους φίλους.
- **Guilty Bastards:** Αν μη τι άλλο, ανατρεπτικός ο τίτλος αυτού του παιχνιδιού. Πρόκειται για ένα text-graphic adventure, το οποίο θα καταπλήξει τους φίλους του είδους.
- **MP3 Kingdom:** Φαντάζομαι πως καταλαβαίνετε περί τίνος πρόκειται, γι' αυτό θα σας αναφέρω μόνο τα ονόματα των καλλιτεχνών/συγκροτημάτων που θα βρείτε εδώ: Blackmoon Twins και Les Souci (ουδεμία σχέση με το γνωστό γιαπωνέζικο "πιάτο").
- **WinAmp 2.7:** Η τελευταία έκδοση του δημοφιλέστερου και πολύ καλού MP3 player είναι εδώ και εμείς σας προσφέρουμε την πλήρη έκδοσή της.

DRIVERS

Στο παρόν τεύχος θα βρείτε τους τελευταίους drivers για τις ακόλουθες κάρτες γραφικών και CD-ROMs/Recorders/DVDs:

CD-ROMs/Recorders/DVDs
- Creative PC-DVD Encore

VIDEO CARDS
- 3dfx Voodoo 4/5 DirectX 8.0
- 3dfx Voodoo 3 DirectX 8.0
- 3dfx Voodoo 3 DirectX 8.0 Windows 2000.
- nVIDIA Detonator
- Creative TNT2/GeForce Windows 2000

EAGLE COMPUTER SERIES

JSOFT COMPUTERS

Ποιότητα που σας ανεβάζει στα ύψη!

MAX Pentium III 700



Δωρεάν

3 Μήνες Σύνδεση στο Internet

Δώρο Easy Photo Scanner

- Intel Pentium III 700 Mhz FCPGA CPU
- 128MB RAM 133Mhz
- 10.2GB Samsung ATA/100
- CD-Rom 52X
- 56k Fax/Modem v.90
- 3D Sound Card AC 97
- 32MB TNT2 3D
- 10/100 Network Card
- Midi ATX Aqua
- **17" Monitor Digital 1280 x 1024**
- PS/2 Keyboard
- PS/2 Mouse
- Microsoft Windows 98 DSP

3 ΧΡΟΝΙΑ ΕΓΓΥΗΣΗ

intel inside pentium III

319.000 δρχ

Οι μετρητοίς τιμές δεν συμπεριλαμβάνουν Φ.Π.Α. 18%.
Τα ποσά των δόσεων περιλαμβάνουν το Φ.Π.Α. & τις νόμιμες επιβαρύνσεις.
Οι τιμές μπορούν να αλλάξουν χωρίς προειδοποίηση & ισχύουν όσο υπάρχει stock.

The Intel Inside® logo and Pentium® are registered trademarks in the United States and other countries.

MAX

Τηλ. 01-98.84.554 Fax. 01-98.84.223
Λ. Ελευθερίας 7, 1ος Όροφος, Καλαμάκι,
Άλιμος (Τέλος Λ. Αμφιθέας - λίγο πριν την παραλία)

Next GENERATION

ΓΙΑ ΝΑ ΜΗ ΧΑΝΕΤΕ ΚΑΜΙΑ ΕΚΠΟΜΠΗ

CITIZEN ST-855 STN HANDHELD TV

Η νέα συσκευή της Citizen ενσωματώνει τηλεόραση και ραδιόφωνο. Η οθόνη υποστηρίζει ανάλυση 70.080 pixels, ενώ διαθέτει και ειδική τεχνολογία της εταιρείας η οποία εξασφαλίζει υψηλή ευκρίνεια και πολύ καλό contrast χρωμάτων. Ακόμη έχει υποδοχή A/V, στην οποία μπορείτε να συνδέσετε κάμερα ή και συσκευή βίντεο (Vcr). Το μόνο extra έξοδό σας θα είναι οι 3 μπαταρίες τύπου "AA" που θα χρειαστείτε.

info www.casio.com





ΑΚΟΥΣΤΕ ΚΑΙ ΓΡΑΨΤΕ ΜΟΥΣΙΚΗ ΣΤΟ... ΔΡΟΜΟ

AIWA AM-F75 MINIDISC RECORDER

Ένα φορητό minidisc από τη γνωστή εταιρεία AIWA, το οποίο δεν κάνει μόνο αναπαραγωγή μουσικής αλλά και εγγραφή των σχετικών minidiscs. Η συσκευασία του περιλαμβάνει μικρόφωνο καθώς και το σχετικό καλώδιο σύνδεσης με στερεοφωνικό συγκρότημα. Μία καλή λύση για τους φίλους του φορητού ήχου.

info www.aiwa.com

ΨΗΦΙΑΚΗ ΚΑΜΕΡΑ ΑΠΟ ΤΗΝ PANASONIC

PANASONIC 3ZOOM 120MB SUPER DISK PALMCAM DIGITAL STILL CAMERA

Η Panasonic κάνει άλλη μία πρόταση στο χώρο των ψηφιακών φωτογραφικών μηχανών. Στα κυριότερα χαρακτηριστικά της συσκευής συγκαταλέγεται μία ειδική δισκέτα 120MB, η οποία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε μέχρι και 1.500 φωτογραφίες, η δε μεταφορά των δεδομένων στον υπολογιστή σας γίνεται εύκολα και απλά. Επιπλέον διαθέτει μία LCD οθόνη 2,5", η οποία σας επιτρέπει να δείτε καλύτερα το "στόχο" σας. Τέλος, στη συσκευασία συμπεριλαμβάνονται τα προγράμματα Adobe PhotoDeluxe Home Edition 3.0 και PhotoDeluxe 2.04. Αν λοιπόν σκέφτεστε να αποκτήσετε μία ψηφιακή φωτογραφική μηχανή, πρέπει να λάβετε υπόψη και το νέο μοντέλο της Panasonic.

info www.panasonic.com



ΕΓΓΡΑΦΕΣ ΤΟΥ... ΧΕΡΙΟΥ ΣΑΣ!

CASIO RECORDING/CALCULATOR WRISTWATCH

Τώρα μπορείτε να έχετε ένα ψηφιακό recorder, memo pad και ξυπνητήρι στον καρπό σας, και όλα αυτά στο μέγεθος ενός κανονικού ρολογιού χειρός. Το παρόν ρολόι, λοιπόν, διαθέτει ενσωματωμένο μικρόφωνο και ηχείο και μπορείτε να μαγνητοφωνήσετε μέχρι και 30" φωνητικών σημειώσεων. Επίσης, μπορείτε να έχετε 30 υπενθυμίσεις ταυτόχρονα επί της οθόνης του και να το προγραμματίσετε να σας υπενθυμίζει αυτές που σας ενδιαφέρουν με έναν απλό ήχο. Συν τοις άλλοις, λέει και την ώρα! Να, λοιπόν, ένα καλό εργαλείο που θα σας βοηθήσει να οργανώσετε με καλό τρόπο το χρόνο σας.

info www.casio.com





ΤΡΑΓΟΥΔΑΤΕ ΣΤΟ ΜΠΑΝΙΟ;

SHOWER/POOLSIDE RADIO/DIGITAL CLOCK

Αν όχι, τότε αυτό το ράδιο θα το κάνει για λογαριασμό σας! Πρόκειται για ένα μικρό, αδιάβροχο ραδιοφωνάκι, που διαθέτει AM/FM bands, ψηφιακό ρολόι, ενώ το μέγεθός του είναι ιδιαίτερα μικρό (μόλις 4" μήκος και 6" ύψος). Για τη χρήση του απαιτούνται απλώς 4 μπαταρίες τύπου "AA", οι οποίες ως συνήθως δεν συμπεριλαμβάνονται στη συσκευασία. Πού ξέρετε, μπορεί να αρχίσετε να τραγουδάτε και εσείς...

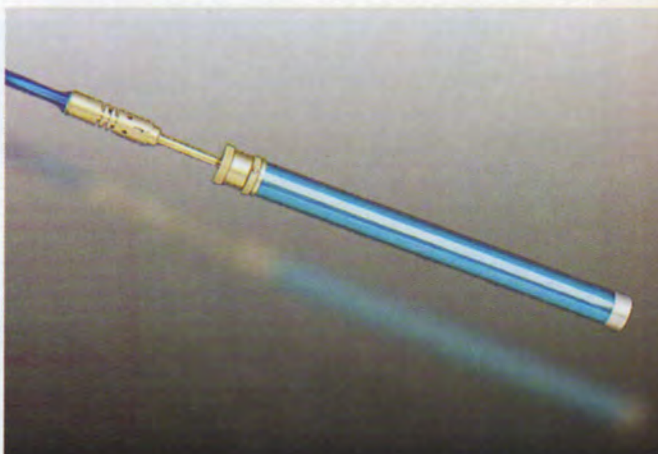
info www.igadget.com

ΑΝΑΨΤΕ ΦΩΤΙΕΣ ΣΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ ΣΑΣ!

BLUE-STREAK STANDARD IGNITION PENCIL TORCH

Με την εν λόγω συσκευή μπορείτε να ανάψετε φωτιά σε όποιο σημείο επιθυμείτε. Λόγω του σχήματός της (αυτό του μολυβιού) μπορεί εύκολα και απλά να εισχωρήσει σε σημεία όπου άλλες ανάλογες συσκευές δεν μπορούν. Ιδανικό για να ανάβετε το προσάναμμα σε τζάκια και ψησταριές. Προσοχή μόνο μην προκαλέσετε καμιά πυρκαγιά κατά λάθος!

info www.igadget.com



Επιμέλεια: Κωνσταντίνος Μεϊντάνης
azriel@compupress.gr

Παρουσίαση του Pentium IV

Η Intel παρουσίασε στη Σάντα Κλάρα της Καλιφόρνια, στις 20 του Νοέμβρη, τον νέο επεξεργαστή Intel Pentium IV. Ο εν λόγω επεξεργαστής προσφέρει απόδοση νέας γενιάς στην επεξεργασία βίντεο και ήχου, στην εξερεύνηση σύγχρονων τεχνολογιών του Internet και στην παρουσίαση γραφικών 3D. Θεμέλιο του επεξεργαστή αποτελεί η καινούρια αρχιτεκτονική Intel Netburst, μία συλλογή μοναδικών τεχνολογιών οι οποίες θα εξοπλίσουν τους πιο προηγμένους επεξεργαστές 32-bit της Intel για χρήση από ιδιώτες και επαγγελματίες μέσα στα επόμενα χρόνια. Στα καινούρια χαρακτηριστικά της Netburst περιλαμβάνεται η Hyper Pipelined Technology, η οποία δίνει τη δυνατότητα εκτέλεσης εντολών software από τον Pentium IV σε pipeline 20 σταδίων, αντί των 10 σταδίων του Pentium III. Η Hyper Pipelined Technology υποστηρίζει μία νέα γκάμα ταχυτήτων ρολογιού, ξεκινώντας σήμερα από τα 1,4 και 1,5GHz και διαθέτοντας μεγάλο εύρος για το μέλλον. Για να εξασφαλίσει υψηλότερη απόδοση, η Rapid Execution Engine επιτρέπει στις συχνά χρησιμοποιούμενες εντολές της Αριθμητικής Λογικής Μονάδας (ALU) να εκτελούνται σε διπλάσια συχνότητα από αυτήν του ρολογιού του πυρήνα. Ο πρώτος δίαυλος συστήματος που λειτουργεί στη συχνότητα των 400MHz επιταχύνει τη μεταφορά δεδομένων μεταξύ του επεξεργαστή και της κύριας μνήμης. Ακόμα έχουν προστεθεί 144 εντολές για επιτάχυνση της επεξεργασίας ήχου και 3D εφαρμογών. Η πλατφόρμα του επεξεργαστή βασίζεται στο 850 chipset της Intel, ενώ η dual RDRAM συμπληρώνει το δίαυλο συστήματος συχνότητας 400MHz, προσφέροντας ταχύτητα μέχρι 3,2GB δεδομένων ανά sec. Επίσης, ανακοινώθηκε η διάθεση του desktop Board D850GB, το οποίο υποστηρίζει το νέο επεξεργαστή σε σχεδίαση ATX.

Σύμφωνα με τον αντιπρόεδρο και γενικό διευθυντή του Intel Architecture Group, ο επεξεργαστής Pentium IV είναι σχεδιασμένος για να προσφέρει απόδοση στους πιο απαιτητικούς χρήστες: συνεχή ροή δεδομένων, interactive παιχνίδια, κωδικοποίηση εικόνας και αρχείων MP3, δημιουργία περιεχομένου για το Internet κ.λπ. Οι μεγαλύτερες εταιρείες κατασκευής υπολογιστών και παροχής software σε όλο τον κόσμο ξόδεψαν μήνες και μήνες για την προετοιμασία προϊόντων βασισμένων στον καινούριο επεξεργαστή.



Μία κάρτα... πολλές λύσεις

Η γνωστή εταιρεία Psion Connect παρουσίασε πρόσφατα τη νέα σειρά PC cards με το διακριτικό Gold Card Combine iT. Ο πολυάσχολος mobile user πρέπει να απελευθερωθεί από περιττές συνδέσεις, πολλαπλά configurations και ογκώδεις



φορτιστές. Με τη νέα αυτή σειρά προϊόντων από την Psion Connect η επικοινωνία γίνεται ακόμα πιο απλή: Με μία PC card το notebook ενός user συνδέεται με το τηλεφωνικό δίκτυο με 56k ταχύτητα, ενώ ταυτόχρονα μπορεί να είναι συνδεδεμένο και με το τοπικό δίκτυο της εταιρείας του (Ethernet). Εάν μάλιστα χρειάζεται σύνδεση με το κινητό του τηλέφωνο ή με δίκτυο ISDN, οι PC cards της Psion Connect αναβαθμίζονται έτσι ώστε να καλύπτουν και αυτές τις μορφές επικοινωνίας. Τέλος, με την τεχνολογία Charge link που διαθέτουν μπορούν να φορτίζουν το κινητό τηλέφωνο ή το palmtop του mobile user απευθείας από το notebook, καταργώντας έτσι τους περιττούς adaptor ρεύματος. Περισσότερες πληροφορίες στην INT electronics στο τηλέφωνο +30-1-9244505 ή στην ηλεκτρονική διεύθυνση info@int.gr.

Mainboard από την MSI για Pentium IV

Η MSI είναι από τις πρώτες εταιρείες που παρουσίασαν το mainboard 850 Pro που βασίζεται στο 850 chipset της Intel και είναι ειδικά σχεδιασμένο για να φιλοξενήσει τον Pentium 4.

Η MSI 850 Pro φιλοδοξεί να πραγματοποιήσει όλα όσα υπόσχεται ο νέος επεξεργαστής, δηλαδή υψηλές συχνότητες λειτουργίας (μέχρι 1,5GHz), υποστήριξη Rambus memory και ICH2 south bridge chip για να έχουμε συμβατότητα με τα standards Ultra DMA33/66/100. Στο ICH2 chip είναι ενσωματωμένος ένας networking controller, οπότε δεν χρειάζεται να ψάχνετε για κάρτες δικτύου. Ακόμα στο νέο mainboard θα βρείτε HomePNA, 6-channel audio(!) αλλά και 4 USB ports. Για τη βάση του επεξεργαστή χρησιμοποιείται το Socket 423 της Intel, που βασίζεται στην τεχνολογία Quad Data Rate (QDR), όπου το data transfer rate ανάμεσα στο chipset και τον επεξεργαστή μπορεί να φτάσει τα 3,2GB/sec. Πρόκειται για αρκετά εντυπωσιακό αριθμό, και σίγουρα θα λύσει τα χέρια σε όσους ασχολούνται με εφαρμογές multimedia. Τόσο στο chipset όσο και στο memory bus εφαρμόζεται η τεχνολογία Dual Channel, που αυξάνει το data transfer rate στα 3,2GB/sec. Η RAM υλοποιείται μέσω τεσσάρων RIMM slots και μπορεί να φτάσει τα 2GB, ενώ πάνω στο mainboard θα βρείτε και 5 PCI slots, 1 CNR και 1 4x AGP slot.



flash

O Pentium στην πασαρέλα

Τι θα λέγατε αν στις επόμενες επιδείξεις μόδας βλέπατε την Ιvα Λαζοπούλου και την Εύη Αδάμ να φορούν ένα καινούριο συνολάκι με ενσωματωμένο έναν Pentium MMX; Μπορεί να ακούγεται αστείο κάτι τέτοιο, αλλά η νέα μόδα στο ντύσιμο έρχεται από την εταιρεία Xybernaut με το μοντέλο της Mobile Assistant MA I, που δεν είναι τίποτε άλλο από ένας "φορετός" υπολογιστής που αποτελείται από ένα Pentium MMX 233MHz, 160MB RAM, 4,3GB σκληρό, έγχρωμη οθόνη που προσαρμόζεται στο πρόσωπο του χρήστη και δείχνει όσο μία κοινή 17", κάρτα ήχου, ενσωματωμένο ποντίκι, hands free και λειτουργίες με αναγνώριση φωνής, κάμερα, μίνι πληκτρολόγιο, μικρόφωνο και ακουστικά, ζώνη και πολλά άλλα αξεσουάρ που το κάνουν ένα πλήρες υπολογιστικό σύστημα άκρως ικανοποιητικό.



Οσον για την τιμή του, αφήστε το καλύτερα, καθώς αυτή η ικανοποιητική σύνθεση κοστίζει άνω των 2 εκατ. δρχ.!

PlayStation 2 και παράνοια

Η SEGA, θέλοντας να "πειράξει" την άμεση ανταγωνίστρια εταιρεία Sony για τα προβλήματα διάθεσης του PSX2 που παρουσιάστηκαν, έστειλε μία χιουμοριστική κάρτα που απεικονίζει έναν πιτσιρικά να βγάζει επιδεικτικά τη γλώσσα του. Δεν στάθηκε όμως μόνο σε αυτή τη χιουμοριστική κατά τ' άλλα επιστολή, αλλά έβαψε ένα φορτηγό με αυτήν τη φωτογραφία και το έβαλε να κάνει βόλτες γύρω από τα γραφεία της Sony!

Ολα αυτά συμβαίνουν, βέβαια, στο εξωτερικό, ωστόσο στην ελληνική αγορά συμβαίνουν άλλα ευτράπελα. Σύμφωνα με πληροφορίες, η Sony επρόκειτο να διαθέσει λιγότερα από 2.000 PSX2 στην ελληνική αγορά, με προτεινόμενη τιμή αντιπροσωπίας 190.000 δρχ. κατ' ελάχιστο. Κάποια "τσακάλια", λοιπόν, της ελληνικής αγοράς, εκμεταλλευόμενα το γεγονός ότι δεν υπάρχουν αρκετά κομμάτια, διαθέτουν το μηχάνημα μαζί με δύο παιχνίδια στην τιμή των 230.000 δρχ., υποχρεώνοντας τους πελάτες να αγοράσουν τα παιχνίδια μαζί με το μηχάνημα και όχι χωριστά. Αθάνατο ελληνικό δαιμόνιο!



Μία ιαπωνική αλυσίδα καταστημάτων ηλεκτρικών ειδών θα αγοράσει 15.000 υπολογιστές της IBM, που θα τρέχουν το γνωστό λειτουργικό σύστημα Linux. Συγκεκριμένα, η αλυσίδα Lawsons θα τοποθετήσει 15.000 τερματικά της IBM στα 7.500 καταστήματά της σε ολόκληρη την Ιαπωνία, με τα οποία οι πελάτες θα μπορούν να σερφάρουν στο Internet, να αναζητούν πληροφορίες και να κατεβάζουν μουσική και ταινίες. Ολα τα μηχανήματα, όπως και οι servers που θα εγκατασταθούν σε κάθε κατάστημα, θα τρέχουν όπως προείπαμε το Linux.

Πώς θα σας φαινόταν αν περπατούσατε μια μέρα στην οδό Πανεπιστημίου και παρατηρούσατε δίπλα από τους κάδους για ανακύκλωση χαρτιού και αλουμινίου άλλον έναν που να απεικονίζει ένα PC; Ο μηχανικός Chris Ober στο Πανεπιστήμιο Cornell ανέπτυξε ένα νέο είδος κόλλας, το οποίο καθιστά δυνατή την απόσπαση επαναχρησιμοποιήσιμων μελών ενός PC. Το νέο αυτό χημικό παρασκεύασμα, ονόματι Alpha-Terp, προσφέρει ισχυρή συγκόλληση σε θερμοκρασία δωματίου, αλλά η θέρμανσή του σε 430 βαθμούς της κλίμακας Fahrenheit έχει ως αποτέλεσμα την ολική εξασθένιση των δεσμών του. Ο πρωτοπόρος εφευρέτης φάνηκε αρκετά αισιόδοξος για το μέλλον αυτού του παρασκευάσματος και δήλωσε: ''Δεν είναι μόνο το όφελος που προκύπτει από την ανακύκλωση, απλοποιείται επίσης η διαδικασία κατασκευής''.

Ενα από τα δημοφιλέστερα μουσικά περιοδικά στην Αμερική, το "Spin", θέλοντας να κάνει χιούμορ με τη διαμάχη των δισκογραφικών εταιρειών με την Mp3.com αλλά και με τα προβλήματα των καλλιτεχνών με το Napster, ανακήρυξε ως δίσκο της χρονιάς τον σκληρό δίσκο κάθε υπολογιστή! Η συντακτική ομάδα του "Spin" υποστήριξε ότι το download μουσικών κομματιών MP3 έχει πάρει τέτοιες διαστάσεις, που θα ήταν άδικο να μην ανακηρυσσόταν ως ο κορυφαίος δίσκος της χρονιάς! Λέτε να δούμε στα επόμενα MTV Awards να βραβεύονται εταιρείες όπως η Western Digital και η Quantum; Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να ανατρέξετε στο μουσικό on-line περιοδικό http://www.spin.com.

Καινούριος εκτυπωτής της Epson

Ο Epson Stylus Color 580 έχει σχεδιαστεί ως ένα βασικό μοντέλο εκτυπωτή υψηλής ποιότητας. Η



ανάλυσή του είναι 1.440x720dpi σε φωτογραφικό χαρτί, έχει ταχύτητα 3,2 έγχρωμων σελ./λεπτό, διαθέτει εύχρηστο οδηγό νέας γενιάς και μία πρακτική θύρα USB. O Stylus Color 580 αποτελεί μία εξαιρετική επιλογή για μία ευρεία γκάμα εφαρμογών. Επίσης, ενσωματώνει την προηγμένη μικροπιεζοηλεκτρική τεχνολογία inkjet της Epson με σταγονίδια μελάνης μεταβλητού όγκου. Τα σταγονίδια μελάνης που ποικίλλουν σε όγκο -με μικρότερο τα 6 picoliters- τοποθετούνται στο χαρτί με μεγάλη ακρίβεια, δίνοντας ζωντανά χρώματα και φυσικές αποχρώσεις. Η ταχύτητα εκτύπωσης φτάνει τις 6 σελ./λεπτό για μονόχρωμη και τις 3,2 σελ./λεπτό για έγχρωμη εκτύπωση. Ακόμη ο εκτυπωτής διαθέτει driver με Epson PhotoEnhance 4, που επιτρέπει διάφορες επιλογές εκτύπωσης, όπως τη δυνατότητα εκμετάλλευσης του χαρτιού αφήνοντας περιθώριο μόνο 3 mm σε όλες τις πλευρές.

Νέα κάρτα ήχου από την Terratec

Η καινούρια κάρτα ήχου της Terratec έχει την ονομασία SoundSystem 512i. Πρόκειται για μία αρκετά καλή κάρτα που απευθύνεται σε όσους έχουν αυξημένες απαιτήσεις στην επεξεργασία ήχου, αλλά και σε συνηθισμένες χρήσεις όπως παιχνίδια, αναπαραγωγή μουσικών κομματιών καθώς και Dolby Digital αποκωδικοποίηση. Με τη βοήθεια του κατάλληλου λογισμικού που υποστηρίζει τα πρωτόκολλα EAX, A3D και DirectSound 3D μπορείτε να συνδέσετε τα ηχεία σας και να απολαύσετε μία συγκλονιστική εμπειρία ποιοτικού ήχου. Αλλο ένα σημαντικό σημείο είναι η οπτική ψηφιακή έξοδος, η οποία σας επιτρέπει να αποθηκεύσετε τις ηχογραφήσεις σας σε συσκευές όπως minidiscs και DAT Recorder, με συχνότητα δειγματοληψίας 48KHz χωρίς απώλειες. Ακόμα μπορεί να αναγνωρίσει τα κωδικοποιημένα αρχεία ψηφιακού ήχου μέσω ειδικού συνοδευτικού προγράμματος.



Οσον αφορά στη σύνθεση ήχου, το πακέτο περιλαμβάνει το S-YXG50 λογισμικό της Yamaha (Wavetable Synthesizer -128 voices). Πέρα από τις CD-Audio, AUX, TAD συσκευές που υποστηρίζει, στην κάρτα υπάρχουν

ακόμη οι είσοδοι Line In και Microphone In, που λειτουργούν ως interfaces επικοινωνίας με εξωτερικές συσκευές. Το εύχρηστο και φιλικό control panel διαχειρίζεται κάθε ηχητικό σήμα, είτε προέρχεται από μία εισερχόμενη πηγή είτε εξέρχεται από τα ηχεία του συστήματός σας. Στο συνοδευτικό software περιλαμβάνονται προγράμματα δημιουργίας αρχείων MP3 (Musicmatch Jukebox) και προγράμματα δημιουργίας δικών σας συνθέσεων με το Audio/Midi Sequenzer Logic Fan. Αν θέλετε περισσότερες πληροφορίες, μπορείτε να απευθυνθείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση της Terratec, http://www.terratec-us.com.

Unformat μέσω PCI κάρτας

Τουλάχιστον μία φορά θα έχετε μετανιώσει που κάνατε, χωρίς σοβαρό λόγο, format στον σκληρό σας δίσκο. Ερχεται, για παράδειγμα, ένα ωραίο απόγευμα ο φίλος σας ο Λάκης και σας βάζει την ιδέα πως για να λειτουργήσει καλύτερα ο δίσκος και να βγάζετε 150fps στο Quake III Arena, πρέπει να κάνετε format. Εσείς, ως αθώος και καλοπροαίρετος φίλος, τον πιστεύετε και το αποτέλεσμα είναι να χάσετε τα δεδομένα σας. Ωστόσο υπάρχει η λύση για να τα επανακτήσετε. Η Juzt-Reboot ανακοίνωσε πως θα κυκλοφορήσει μία κάρτα με την ονομασία Data Recovery Card, η οποία υπόσχεται να επαναφέρει στην προτέρα κατάσταση το σκληρό σας δίσκο μέσα σε λίγα δευτερόλεπτα. Παράλληλα, σας ενημερώνει για τις πιθανές αιτίες που προκάλεσαν το πρόβλημα. Η κάρτα της Juzt-Reboot διαθέτει ιδιότητες plug & play και συνεργάζεται με το DOS, τα Windows 3.x/95/98/NT 4/2000 και το OS/2. Ο κατασκευαστής δεν έχει ανακοινώσει ακόμα την τιμή πώλησης της κάρτας. Στη συνέχεια θα δείτε πιο αναλυτικά τις τεχνικές προδιαγραφές της:

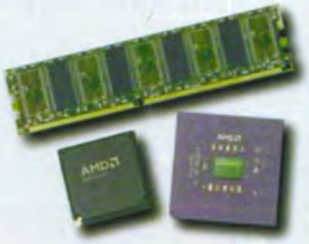
- 9.x environment
- Instant Recovery Mode OS
- DOS/WIN 3.1/WIN 95/WIN98
- Expansion Slot
- PCI
- Hard Drive Support
- IDE/EIDE/ATA66/SCSI
- IBM PC compatible/80386 and above
- Auto Restore CMOS data
- Plug and Play
- Support all type BIOS
- Juzt-CACHE Technology Support (True 32 bits kernel technology. Support UDMA33/66))
- S-DATA Technology Support
- Backup Mode Selections
- Switching Backup Mode Selection



- 30 Boot Partitions
- Numbers of Specified Data Disk
- Default Boot-up Selection
- Auto Startup Delay Selection
- Disable Boot Partitions
- Password Settings
- HDD Copy (track by track)
- Hard Drive Type Limitation
- Safety Value
- S.M.A.R.T. Analysis
- Preset Auto Restore Boot Partition
- Preset Format Data Partition
- Copy over Network
- Uninstall Juzt-Reboot(r) Card
- Title Menu Setting
- CE Certification
- EMI Certification
- FCC Certification Class A

Περισσότερες πληροφορίες για το προϊόν αυτό μπορείτε να βρείτε στην ηλεκτρονική διεύθυνση: http://www.juzt-reboot.com/

Υπερηχητικές ταχύτητες από την AMD



Η πλέον επιτυχημένη εταιρεία στο χώρο των επεξεργαστών φαίνεται ότι κρατάει αρκετούς κρυφούς άσσους στο μανίκι της. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του διευθυντικού στέλεχος πωλήσεων Η. Deppe, η AMD στοχεύει μέσα στον επόμενο χρόνο να εφαρμόσει αρκετές τεχνολογικές καινοτομίες, πέρα από την κατασκευή των 0,13micron, και φιλοδοξεί να κατασκευάσει επεξεργαστές με την τεχνολογία Silicon-On-Insulation. Με την τεχνολογία αυτή θα μπορούμε να επιτύχουμε μεγαλύτερες συχνότητες λειτουργίας και μικρότερη κατανάλωση ισχύος από τους επεξεργαστές της όγδοης γενεάς της AMD που θα φέρουν την κωδική ονομασία Hammer.

Καινούριος εκτυπωτής από την Kyocera Mita

Ο καινούριος εκτυπωτής FS-3800 ECOLaser της Kyocera Mita εκτυπώνει με ευκρίνεια 1.200dpi και ταχύτητα 24 σελίδες ανά λεπτό. Μπορεί να διαχειρίζεται χαρτί μεγέθους μέχρι Α4 περιλαμβανομένων ετικετών, φακέλων και διαφανειών (OHP). Η συνολική χωρητικότητα σε χαρτί φτάνει τα 2.100 φύλλα (περιλαμβάνει standard κασέτα χαρτιού των 500 φύλλων και τροφοδότησης πολλαπλών χρήσεων των 100 φύλλων, καθώς και 3 προαιρετικές κασέτες των 500 φύλλων χαρτιού). Άλλες επιλογές στη διαχείριση χαρτιού αφορούν στη μονάδα αυτόματης εκτύπωσης διπλής όψης, στο δίσκο εξόδου με όψη προς τα επάνω και στον τροφοδότη φακέλων.



Σημαντική είναι η επιλογή του σελιδοποιητή 5 θέσεων με χωρητικότητα 200 φύλλων για κάθε θέση. Ο προαιρετικός σελιδοποιητής είναι τοποθετημένος επάνω από τον εκτυπωτή κάνοντάς τον συνολικά πιο συμπαγή και παράλληλα βελτιώνοντας την εργονομία του ως προς το χρήστη. Με τη χρήση προαιρετικών καρτών δικτύου ο FS-3800 μπορεί να προσαρμοστεί σε κάθε περιβάλλον χρήσης συμπεριλαμβανομένων των Ethernet και TokenRing. Το Kyocera PrintMonitor, το εργαλείο παρακολούθησης και διαχείρισης των εκτυπωτών που είναι συνδεδεμένοι τοπικά ή δικτυακά, επιτρέπει στους διαχειριστές του δικτύου να ελέγχουν και να παρακολουθούν τις λειτουργίες όλων των εκτυπωτών εντός των δικτύων. Ακόμα η προαιρετική υποδοχή για MicroDrive χωρητικότητας 340MB προσφέρει χαρακτηριστικά όπως Proof-and-Hold για δοκιμαστικές εκτυπώσεις, personal ή private Print κ.λπ. Ο σαρωτής της Kyocera BC-1 επιτρέπει στα φυλαγμένα έγγραφα να αναπαραχθούν εφόσον και όταν χρειαστούν. Μία άλλη προαιρετική υποδοχή για μία συμπαγή Flash κάρτα των 16MB (δέχεται επέκταση έως 340MB) σας παρέχει τη δυνατότητα φύλαξης εγγράφων, γραμματοσειρών και λογοτύπων. Η καινούρια κεντρική μονάδα επεξεργασίας PowerPC4740 με συχνότητα λειτουργίας στα 200MHz εξασφαλίζει ποιότητα 1.200dpi (αυξάνονται στα 2.400 αν χρησιμοποιηθεί το KIR2) και όριο ταχύτητας 24 σελίδες ανά λεπτό. Υπάρχει εγγύηση δύο ετών για τον εκτυπωτή και τριών ετών για το τύμπανο.

Προβλήματα με το FSB στις ΗΠΑ

Τελευταία παρουσιάστηκε σοβαρό πρόβλημα με την ασταθή λειτουργία του Front Side Bus διαύλου που χρησιμοποιούν τα mainboards για τους γρήγορους Athlon επεξεργαστές. Η ασταθής λειτουργία του διαύλου FSB (Front Side Bus) στα 266MHz οδήγησε στην αναβολή της κυκλοφορίας γρήγορων συστημάτων Athlon στην αμερικανική αγορά. Σύμφωνα με πηγή από γερμανικό ειδησεογραφικό κανάλι, εκπρόσωπος της AMD επιβεβαίωσε το πρόβλημα που παρουσίαζαν τα mainboards που χρησιμοποιούν το chipset 760. Ο ίδιος αναφέρθηκε και στην απόφαση της εταιρείας MicronPC να σταματήσει για μικρό χρονικό διάστημα τη διάθεση των υπολογιστικών συστημάτων της σειράς Millennia Max MP. Τα ταχύτερα συστήματα αυτής της σειράς παρουσίαζαν προβλήματα αστάθειας όταν ο δίαυλος FSB έτρεχε στην προδιαγραφόμενη συχνότητα λειτουργίας. Τα προβλήματα σταματούσαν όταν ο FSB λειτουργούσε στα 200MHz. Η AMD, θέλοντας να προστατεύσει την αξιοπιστία των συστημάτων της, ακολουθεί πιστά την επιχειρηματική πολιτική της μη παραδεχόμενη πως το chipset 760 είναι ελαττωματικό και πιθανόν να γίνουν κάποιες μικρές τροποποιήσεις στα mainboards με σκοπό να επιτευχθεί η ορθή λειτουργία των συστημάτων.



Η απονομή του "Web Master 2000"

Ασφαλώς οι νικητές του μεγάλου διαγωνισμού μας θα αδημονείτε για το πότε και πού θα παραλάβετε τα δώρα σας. Την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές δεν είχε οριστεί συγκεκριμένη ημερομηνία. Έτσι, ο χρόνος και ο τόπος της απονομής θα ανακοινωθούν μέσα από το site του περιοδικού, στη γνωστή σας διεύθυνση http://www.pcmaster.gr. Οπότε τώρα έχετε ακόμη έναν λόγο να μας επισκεφθείτε. Μέχρι το τέλος του έτους η σχετική ανακοίνωση θα έχει αναρτηθεί στο site.





DRACULA 2
The Last Sanctuary
PC CD-ROM
PlayStation
DVD ROM
wanadoo
France Telecom Group
index
France Telecom Multimedia
CANAL+ MULTIMEDIA
and «Playstation» are trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ©2000 France Telecom Multimedia/Canal+ Multimedia/Wanadoo Edition/Index. All rights reserved.

Net news

Από αυτή τη στήλη θα διαβάζετε σε κάθε τεύχος τις πιο σημαντικές ειδήσεις που αφορούν στο θαυμαστό κόσμο του Internet και οι οποίες πιστεύουμε πως ενδιαφέρουν εσάς, τους αναγνώστες του "PC Master". Happy surfing!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

ΖΩΝΤΑΝΗ SOUL ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

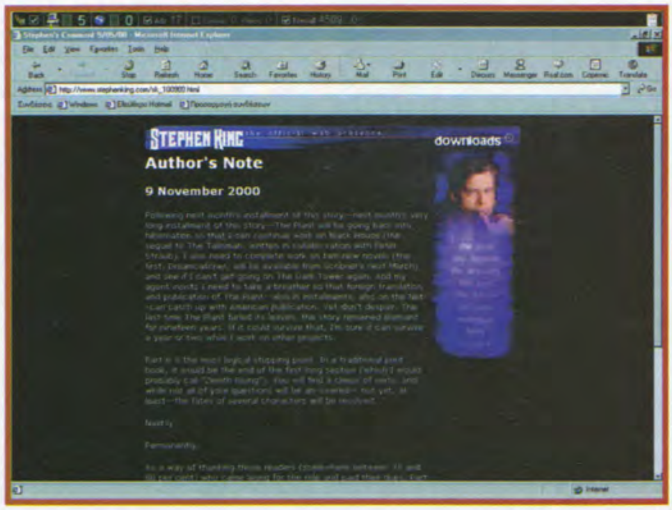
Ή όλη ιστορία ξεκίνησε νύχτα και συνεχίζεται πάντα νύχτα, τη στιγμή που ο καλός οικογενειάρχης ετοιμάζεται να πέσει για ύπνο με το στοργικό, τρυφερό χάδι της TV. Τότε, λοιπόν, είναι η κατάλληλη στιγμή για τους εραστές του ραδιοφώνου και της φαντασίας." Με αυτά τα λόγια μάς υποδέχονται οι δύο παραγωγοί και βασικοί συντελεστές του πρώτου καθαρόαιμου ελληνικού ιντερνετικού ραδιοφώνου, του Soul..Is Netradio. Από τις 12:00 το βράδυ, την ώρα που βγαίνουν τα... φαντάσματα, μέχρι τις πρώτες πρωινές ώρες μάς κρατά συντροφιά ο Soul..Is, που εκπέμπει κάθε βράδυ εκτός



Κυριακής. Το πρόγραμμά του επιμελούνται και παρουσιάζουν η Ελενα Γαβρεσέα (Starblack) και ο 261. Το Web site είναι δυναμικό, η ενημέρωσή του εβδομαδιαία και ο επισκέπτης, εκτός από μουσική (υποστηρίζει τα προγράμματα WinAmp και Realplayer), μπορεί να ενημερωθεί για τις εξελίξεις στα μουσικά δρώμενα τόσο στον ελληνικό χώρο όσο και στο εξωτερικό. Με σεβασμό στον ακροατή, εκπέμπει μουσική θέλοντας να αναβιώσει με αυτόν τον τρόπο το ποιοτικό "ερασιτεχνικό" ραδιόφωνο κάποιας άλλης εποχής... Αυτά και άλλα πολλά θα βρείτε στην ιστοσελίδα www.261.gr. Καλή σας ακρόαση!

ΤΟ ΠΕΙΡΑΜΑ ΑΠΕΤΥΧΕ

Πριν από καιρό ο γνωστός συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας Στήβεν Κινγκ αποφάσισε να χρησιμοποιήσει το Internet για να πουλήσει την καινούρια νουβέλα του που ονομάζεται "The Plant". Το έκτο κεφάλαιο του "The Plant" θα κυκλοφορήσει στις 18 Δεκεμβρίου, θα είναι δωρεάν και ταυτόχρονα το τελευταίο που θα κυκλοφορήσει μέσω του Διαδικτύου.



Μέχρι τώρα κάθε κεφάλαιο κόστιζε 1 ή 2 δολάρια. Οι χρήστες κατέβαζαν ελεύθερα ένα αρχείο .pdf και στη συνέχεια επέλεγαν αν θα πληρώσουν. Το αρχικό σχέδιο ήταν ότι, αν τα τρία τέταρτα των χρηστών πλήρωναν, ο Κινγκ θα συνέχιζε να γράφει. Η ασφαλιστική δικλίδα της πώλησης δεν βασιζόταν σε κάποια ευπαθή κρυπτογράφηση, αλλά στην τιμιότητα των χρηστών και στην αναγνώριση της προσπάθειας του συγγραφέα. Αν και τους προηγούμενους μήνες οι χρήστες πλήρωναν κανονικά, μετά μικρό χρονικό διάστημα σταδιακά σταμάτησαν να πληρώνουν και έτσι ο Κινγκ αποφάσισε να διακόψει το πρωτότυπο αυτό πείραμα. Οπως δηλώνει στην επίσημη ιστοσελίδα του, το έκτο κεφαλαίο αποτελεί ένα λογικό φινάλε στην παρούσα ιστορία και ίσως επανέλθει στο μέλλον για να το εκδώσει κανονικά. Οσον αφορά στα επόμενα σχέδιά του, αποκάλυψε ότι θα συνεχίζει να δουλεύει την καινούρια νουβέλα "Black House" (το sequel του "Talisman"), καθώς και ακόμα δύο βιβλία: το "Dreamcatcher", που θα είναι διαθέσιμο τον επόμενο Μάρτιο, και το "The Dark Tower". Περισσότερες πληροφορίες στο www.stephenking.com.

ΑΣΤΕΡΙΑ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ...

Ο νεανικός μουσικός ραδιοφωνικός σταθμός Star FM από τη Βόρεια Ελλάδα εκπέμπει το πρόγραμμά του μέσα από το Διαδίκτυο στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.starfm.gr. Πρόκειται για ένα site που όχι μόνο είναι ευχάριστο στο μάτι αλλά και πλούσιο στην πληροφορία που δίνει. Παρέχει ενημέρωση πάνω σε θέματα μουσικής,



σινεμά, happenings, lifestyle, αθλητισμό και πολλά άλλα! Τα πιο επίκαιρα θέματα που απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες και σε όλα τα γούστα. Κάθε επίσκεψη στο site είναι μοναδική, αφού ανανεώνεται κάθε ώρα και εμπλουτίζεται συνεχώς. Το site www.starfm.gr, στο οποίο όλες οι πληροφορίες αντλούνται δυναμικά από βάσεις δεδομένων, έχει κατασκευάσει η Opticom "The New Media Agency" (www.opticom.gr).

Ο Μ. JORDAN... ΑΣΤΟΧΕΙ

Το site του Michael Jordan MVP.com, που ήταν υπεύθυνο για τη διαχείριση του online καταστήματος ενός κολοσσιαίου αθλητικού portal, δεν κατάφερε να εκπληρώσει τους όρους του συμβολαίου του Sportsline.com και αποφάσισε να μη συνεχίσει τη συνεργασία του. Το MVP, που υποστηρίζεται από τους John Elway, Michael Jordan και Wayne Gretzky, είχε συνάψει συμφωνία αξίας 120 εκατομμυρίων δολαρίων. Σύμφωνα με το Sportsline, η συνεργασία έλαβε άδοξο τέλος, αφού το MVP δεν κατάφερε να ικανοποιήσει έναν από τους βασικούς όρους του συμβολαίου, που ήταν να πληρώνει το ποσό των 10 εκατομμυρίων δολαρίων κάθε χρόνο στο Sportsline. Οπως όλες οι πληροφορίες δείχνουν, το Sportsline δεν θα στραφεί προς κάποιον άλλον εταίρο για να διαχειρισθεί το ηλεκτρονικό κατάστημά του, αλλά θα το κάνει μόνο του, όπως είχε ξεκινήσει αρχικά.

http://www.mvp.com/

10 ΕΚΑΤ. DOWNLOADS

Ο καινούριος media player της Microsoft έφτασε αισίως τα 10 εκατομμύρια downloads σε έξι μόλις εβδομάδες κυκλοφορίας. Με αυτόν τον εντυπωσιακό αριθμό downloads ο Windows Media Player 7 έχει γίνει ένα από τα πιο δημοφιλή προγράμματα στο Internet. Συγκριτικά, ο Internet Explorer 5 χρειάστηκε τέσσερις μήνες για να φτάσει σε αυτό το νούμερο. Σύμφωνα με τη Microsoft, ο WMP7 "κατέβηκε" από 3,4 εκατομμύρια χρήστες μέσα στις πρώτες 10 μέρες κυκλοφορίας του. Ο WMP7 προσφέρει αναπαραγωγή εικόνας και ήχου, streaming media, εγγραφή CD και διαθέτει πολλά εντυπωσιακά skins. Η ποιότητα αναπαραγωγής βίντεο και η χρήση πολυκάναλου ήχου (εφόσον το υποστηρίζει η κάρτα ήχου σας) είναι από τις σημαντικότερες αλλαγές σε σχέση με την προηγούμενη έκδοσή του.

MADONNA MIA!

Η μεγάλη κυρία της pop έσπασε κάθε ρεκόρ προσέλευσης θεατών κατά τη μετάδοση της ζωντανής συναυλίας της από το Internet.



Το γεγονός υποστηρίχθηκε από το MSN, που μετέδωσε τη συναυλία και έγινε εύκολα το μεγαλύτερο live webcast στην ιστορία του Internet, ξεπερνώντας την περσινή συναυλία του Πωλ Μακάρτνεϊ στο Λίβερπουλ. Τη συναυλία υπολογίστηκε ότι παρακολούθησαν περισσότερα από 9 εκατομμύρια θεατές σε ολόκληρο τον κόσμο. Η Μαντόνα εμφανίστηκε μόνο για μισή ώρα στην Brixton Academy του Λονδίνου μπροστά σε 3.000 καλεσμένους (δεν υπήρχαν εισιτήρια) και σε εννέα εκατομμύρια χρήστες που παρακολουθούσαν από τις οθόνες τους. Ανάμεσα στο κοινό βρίσκονταν διασημότητες της pop αλλά και της rock μουσικής σκηνής, όπως ο Μικ Τζάγκερ, η Κάιλι Μινόγκ και ο Στινγκ. Τα μέτρα ασφαλείας ήταν δρακόντεια και το Brixton είχε να ζήσει τέτοια παρουσία αστυνομίας από το 1996, όταν πέρασε από εκεί ο Νέλσον Μαντέλα.

Η συναυλία έγινε στο πλαίσιο της προώθησης του καινούριου άλμπουμ της Μαντόνα "Music" και δεν αποκλείεται να συνοδευτεί από μία παγκόσμια περιοδεία. Σχετικές ειδήσεις μπορείτε να βρείτε στο αρχείο νέων του MSN.

www.msn.com

ΣΥΝΤΟΜΕΣ ΕΙΔΗΣΕΙΣ

Η Γουτεμβέργιος Βίβλος του 1455, το πρώτο βιβλίο που τυπώθηκε στη Δύση, κυκλοφόρησε ολόκληρη στο Internet προς ανάγνωση από κάθε ενδιαφερόμενο. Ο Gutenberg είχε τυπώσει 180 Βίβλους, 130 σε χαρτί και 50 σε περγαμηνή. Από αυτές σήμερα διασώζονται μόνο οι 20. Η Βρετανική Βιβλιοθήκη διαθέτει δύο εξ αυτών -μία σε χαρτί και μία σε περγαμηνή- και αποφάσισε να τις ανεβάσει στο Δίκτυο. Οι λόγοι είναι προφανείς: για να μπορέσουν αφ' ενός οι ειδικοί ερευνητές να τις συγκρίνουν και αφ' ετέρου για να έχει το κοινό πρόσβαση στα αντίτυπα χωρίς να προκαλέσει φθορά. Η Βίβλος είναι τυπωμένη σε μικρογράμματη γοτθική γραφή με μαύρη μελάνη, ενώ το κείμενο συνοδεύεται από τα τυπικά γοτθικά στολίδια (αναπαραστάσεις από το φυτικό και ζωικό βασίλειο). Η ηλεκτρονική διεύθυνση της Βρετανικής Βιβλιοθήκης είναι: http://www.bl.uk.

Ο Bill Gates και η Microsoft "ανοίγουν τα πανιά τους" για μία καινούρια επιχειρηματική δραστηριότητα. Η Microsoft συνεχίζει την επιθετική πολιτική στο χώρο της ανάπτυξης και διανομής τεχνολογίας με την ψηφιακή διανομή μουσικής μέσω Internet. Ετσι, λοιπόν, εξαγόρασε τη MongoMusic, έναν από τους βασικότερους παροχείς μουσικής μέσω του Διαδικτύου (μέσω του Radio Mongo) σύμφωνα με τις προτιμήσεις των χρηστών.

Ισως η μεγαλύτερη συλλογή βιντεοπαιχνιδιών δημοπρατείται στο πασίγνωστο Web site που ασχολείται με δημοπρασίες, το ebay.com. Οι κάτοχοι των παιχνιδιών υποστηρίζουν ότι κάθε τίτλος βρίσκεται στο κανονικό πακέτο μαζί με το manual και οτιδήποτε άλλο συνόδευε τη συσκευασία του κατά την αγορά του, όπως αφίσες και μπρελόκ. Σε αυτή την τεράστια συλλογή μπορεί να βρει κανείς τρομερές επιτυχίες του παρελθόντος όπως τα 1943, Double Dragon, The Legent Of Zelda, Shinobi, Shining Force, Prince Of Persia και Lord Of The Rings από σχεδόν όλες τις πλατφόρμες που κυκλοφόρησαν.

Ο Gray Cerf αποκαλείται από πολλούς ως ο πατέρας του Internet. Στο μέλλον θα αποκαλείται ίσως ο μεγαλύτερος διαφημιστής και προφήτης του Διαδικτύου μια και τα επεκτατικά σχέδιά του αγγίζουν τα όρια της επιστημονικής φαντασίας. Σύμφωνα με αυτά θα υπάρχει διάδοση του Internet με τη βοήθεια της NASA στον Κόκκινο Πλανήτη και κατ' επέκταση στο υπόλοιπο ηλιακό σύστημα. Φανταστείτε δηλαδή ότι, προτού κατοικήσουμε σε άλλους πλανήτες, θα έχουμε ήδη πρόσβαση σε αυτούς μέσω Internet!

Επιμέλεια: Ηλίας Καφούρος
kafouros@compupress.gr

Η Super Λίγκα του ποδοσφαίρου

Είναι γεγονός! Αυτό που ονειρεύονται εδώ και λίγα χρόνια οι μεγάλες ευρωπαϊκές ομάδες επιτέλους πραγματοποιείται. Προτού, όμως, αρχίσετε να αναρωτιέστε μήπως διαβάζετε λάθος περιοδικό και ξεκινήσετε το ψάξιμο στα αθλητικά sites για σχετικές πληροφορίες, διαβάστε τη συνέχεια, αφού αυτό στο οποίο αναφέρομαι πραγματώνεται μόνο στις οθόνες των υπολογιστών. Ο λόγος για το επερχόμενο European Super League της Virgin Interactive. Το παιχνίδι θα περιλαμβάνει 16 επίσημες ευρωπαϊκές ομάδες και τα γήπεδά τους, πιστά αντίγραφα των πραγματικών σε όλους τους τομείς: από τις εξέδρες και τον πίνακα των σκορ μέχρι τις διαφημιστικές πινακίδες! Οι ομάδες θα συμμετέχουν σε ένα ενιαίο υπερ-πρωτάθλημα, το οποίο θα περιλαμβάνει δύο modes παιχνιδιού, arcade και simulation, με το τελευταίο να κλέβει την παράσταση λόγω της προσοχής που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια - ακόμη και ο ήχος και τα συνθήματα των οπαδών θα είναι ίδια -ή σχεδόν ίδια- με τα αυθεντικά (ας ακούσω το "Κοκκίνισε, κοκκίνισε ολόκληρη η Ελλάδα..." και το "Θρύλε, θεέ μου" από το ένα πέταλο και το "Ολυμπιακέ μου" από το απέναντι σε computer game και θα τα έχω δει όλα στη ζωή μου!). Η επιλογή των συνθημάτων στην παρένθεση μόνο τυχαία δεν είναι (δεν εννοώ μόνο από θέμα συλλογικής προτίμησης του γράφοντος - γιατί να το κρύψομεν άλλωστε!), αφού -σύμφωνα με πληροφορίες που έφτασαν στα αυτιά μου- η Virgin Interactive έχει εδώ και καιρό επισκεφθεί την ΠΑΕ Ολυμπιακός και έχει φωτογραφίσει τόσο τους παίκτες όσο και το γήπεδο. Από την άλλη, οι ίδιες πληροφορίες αναφέρουν πως αυτή θα είναι η μόνη ελληνική ομάδα που θα περιλαμβάνεται μεταξύ των 16 "εκλεκτών". Ωστόσο, επειδή οι πληροφορίες δεν είναι απόλυτα διασταυρωμένες, δεν θα πρέπει να εκπλαγούμε εάν δούμε κάποια αλλαγή στην ομάδα (το απεύχομαι). Στοιχεία για τα γραφικά και το gameplay δεν υπάρχουν ακόμη. Μάλιστα, διατηρώ κάποιες επιφυλάξεις για το τελικό αποτέλεσμα παίρνοντας ως αφορμή το παράδειγμα του Viva Football (της ίδιας εταιρείας), το οποίο δεν κατάφερε να ανταποκριθεί στις προσδοκίες των ποδοσφαιρόφιλων. Τελειώνοντας την παρούσα αναφορά, ας δούμε ποια θα είναι τα βασικά στοιχεία που θα περιλαμβάνει το European Super League, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει στην αρχή του νέου έτους:

- Η "αφρόκρεμα" του ευρωπαϊκού ποδοσφαίρου για πρώτη φορά σε μία διοργάνωση.
- 16 επίσημες ομάδες, παίκτες και γήπεδα.
- Επίσημα rosters των ομάδων για την τρέχουσα αγωνιστική περίοδο.
- Πιστή αναπαράσταση κάθε αθλητή.
- Πολλές ειδικές κινήσεις (ντρίπλες κ.λπ.)





Μια καλή αρχή;

Για το πρόβλημα της πειρατείας δεν θα γράψω, καθώς έχουν ήδη γραφτεί πολλά και θα γραφτούν ακόμα περισσότερα. Η συγκεκριμένη είδηση όμως είναι σημαντική, καθώς σε αυτήν βλέπουμε την πρώτη σοβαρή απόπειρα από πλευράς εταιρειών για την καταπολέμηση του φαινομένου. Ως γνωστόν ο σημαντικότερος λόγος που οδηγεί κάποιον στην αγορά ενός πειρατικού αντιγράφου είναι η υψηλή τιμή του πρωτοτύπου. Διότι, ας μη γελιόμαστε, οι τιμές των περισσότερων παιχνιδιών είναι αρκετά "τσιμπημένες". Σκεφτείτε, λοιπόν, κάποιον που θέλει να αγοράσει τρία και τέσσερα μαζί. Αν όμως τα αυθεντικά κόστιζαν περί τις 5.000 δρχ., δεν θα το



ξανασκεφτόσαστε; Κάπως έτσι φαίνεται πως σκέφτηκαν και οι υπεύθυνοι της EON (http://www.eon-digital.com). Για το σκοπό αυτό ετοιμάζονται να κυκλοφορήσουν το Speedway 2000, το οποίο θα λανσαριστεί στην αγορά στην προαναφερθείσα τιμή. Πρόκειται για ένα αγωνιστικό παιχνίδι με μοτοσυκλέτες, το οποίο θα ενσωματώνει τα εξής χαρακτηριστικά:

- Πλήρη αγωνιστική σαιζόν Grand Prix και επιπλέον δυνατότητα για single race ή αγώνα ενάντια στο χρόνο.
- Δέκα στάδια αγώνων.
- Τρία διαφορετικά είδη μηχανών και 8 διαφορετικούς χρωματισμούς.
- Πολλαπλές λήψεις κάμερας και οπτικές γωνίες.
- Τρία επίπεδα δυσκολίας.
- Ρεαλιστικά κοντρόλ κατά τη διάρκεια του αγώνα.
- Υποστήριξη multiplay με τη συμμετοχή έως και τεσσάρων παικτών στον ίδιο υπολογιστή.

Από τις εικόνες και τα χαρακτηριστικά του, το Speedway 2000 φαίνεται αρκετά συμπαθητικό. Μάλιστα, η ιδιαίτερα χαμηλή τιμή του το κάνει πιο... ελκυστικό. Ελπίζω το πείραμα αυτό να πιάσει και να αναγκάσει και τις υπόλοιπες εταιρείες του χώρου να προβούν σε ανάλογες κινήσεις.





Διαδικτυακός Αγιος Βασίλης

Χρονιάρες μέρες, λοιπόν, και το γνωστό site Freeloader.com αποφάσισε να κάνει μερικά δωράκια σε όσους το επισκεφθούν. Κατά τη διάρκεια του τρέχοντος μηνός οι ενδιαφερόμενοι μπορούν να κατεβάσουν από το site τα ακόλουθα παιχνίδια:

- **Supercross Kings:** Οπως προδικάζει και ο τίτλος, πρόκειται για ένα racing παιχνίδι με μηχανές, όπου κυρίαρχο στοιχείο είναι οι υψηλές ταχύτητες. Μην ψάξετε να το βρείτε πουθενά αλλού, καθώς δημιουργήθηκε αποκλειστικά για λογαριασμό του Freeloader.com από κορυφαίο ιταλικό game developer. Δίνει τη δυνατότητα στους παίκτες να συναγωνιστούν σε 6 διεθνή στάδια και 12 εξουθενωτικούς αγώνες, με απώτερο σκοπό να γίνουν οι νέοι... βασιλιάδες του αθλήματος. Τα γραφικά αναμένονται πολύ καλά και ο έλεγχος των μηχανών εύκολος και γρήγορος.
- **Grand Theft London 1969:** Ναι, το add-on του πολύ δημοφιλούς GTA είναι εδώ και σας περιμένει να το κατεβάσετε. Σε αυτό σας δίδεται η ευκαιρία να τρέξετε στους δρόμους του Λονδίνου κατά τη δεκαετία του '60. Αναπτύξτε υψηλές ταχύτητες και αποφύγετε τα μεγάλα κόκκινα λεωφορεία και τα κλασικά βρετανικά ταξί που θα συναντήσετε στο δρόμο σας. Προσοχή, όμως, να μη σας αντιληφθεί η αστυνομία! Το παιχνίδι, ακολουθώντας τα βήματα του προκατόχου του, σημείωσε ιδιαίτερη εμπορική επιτυχία. Αν δεν το έχετε στη συλλογή σας, μπορείτε τώρα να το κατεβάσετε.
- **Magic & Mayhem:** Αλλο ένα σχετικά επιτυχημένο παιχνίδι προσφέρεται δωρεάν για downloading. Πρόκειται για έναν action-RPG τίτλο, ο οποίος περιλαμβάνει αρκετά πλούσιο gameplay και καλής ποιότητας γραφικά. Νομίζω πως δεν χρειάζονται άλλα λόγια.
- **Viva Football:** Ενα πολύ γνωστό παιχνίδι που έκανε ντόρο όχι τόσο για την ποιότητά του όσο για τα όσα προηγήθηκαν της κυκλοφορίας τους. Αρκετός κόσμος -μεταξύ των οποίων και εγώ- το ανέμενε ως FIFA-killer, δηλαδή ως ένα παιχνίδι που θα υποσκέλιζε το κυρίαρχο τότε FIFA '99. Πάντως, η ουσία είναι πως μπορείτε να κατεβάσετε δωρεάν ένα αξιοπρεπές ποδοσφαιρικό παιχνίδι, το οποίο είναι σίγουρα καλύτερο από οτιδήποτε άλλο βρείτε σε δωρεάν μορφή (και με νόμιμο τρόπο εννοείται!).
- **Pro Pinball:** The Web: Η σειρά Pro Pinball είναι ιδιαίτερα γνωστή και πολύ δημοφιλής στους φίλους του είδους. Ευκαιρία για όσους δεν το έχουν να το αποκτήσουν και για όσους δεν το ξέρουν να το γνωρίσουν. Αξίζει τον κόπο.

Σας υπενθυμίζω πως για να κατεβάσετε κάποιο(-α) από τα παραπάνω games και, φυσικά, και τα υπόλοιπα που διαθέτει το site (είναι αρκετά και καλά, πιστέψτε με), θα πρέπει να κάνετε ένα απλό και σύντομο registration, το οποίο δεν σας βαρύνει με κανενός είδους υποχρέωση. Εκτός από παιχνίδια για κατέβασμα θα βρείτε και άλλα ενδιαφέροντα sections, όπως patches, extra επίπεδα για κάποιους τίτλους και νέα από το χώρο της πληροφορικής. Πιστεύω πως φέτος οι γιορτές σας θα γίνουν ακόμα καλύτερες μετά από αυτό!



ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Η γνωστή σειρά παιχνιδιών Chessmaster απέκτησε πρόσφατα νέο μέλος. Πρόκειται για το Chessmaster 8000 (αισίως), το οποίο την ώρα που γράφονται αυτές οι γραμμές έχει κάνει την εμφάνισή του στην αντίπερα όχθη του Ατλαντικού, στη χώρα που ακόμα δεν μπορεί να βγάλει πρόεδρο! Ετσι είναι πολύ πιθανό όταν θα διαβάζετε αυτές τις γραμμές να έχει κυκλοφορήσει και στη χώρα μας. Ενσωματώνει μία νέα Chess Engine, η οποία προσφέρει συναγωνισμό σε μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας από ό,τι έχουμε δει ως τώρα. Επίσης, θα υπάρχουν μερικά νέα boards και σετ πιονιών, όλα σχεδιασμένα σε 16-bit γραφικά. Αν πάλι είστε αρχάριοι στο άθλημα, μην ανησυχείτε, καθώς μέσω της επιλογής "Match the masters" θα μπορείτε να μάθετε τους βασικούς κανόνες του παιχνιδιού, αλλά και μικρά κόλπα. Ακόμη και κατά τη διάρκεια ενός αγώνα θα ακούτε φωνητικές συμβουλές για τον τρόπο παιξίματός σας. Τέλος, θα υπάρχουν πολλά και διαφορετικά επίπεδα δυσκολίας, προκειμένου να ικανοποιηθούν όλοι οι παίκτες.

Η Disney Interactive σε συνεργασία με τη Ubi Soft ανακοίνωσαν πως θα κυκλοφορήσουν το επίσημο παιχνίδι της ταινίας



κινουμένων σχεδίων Dinosaur, το οποίο αναμένεται να κυκλοφορήσει λίαν συντόμως. Το παιχνίδι θα δίνει στο συμμετέχοντα τη δυνατότητα να ζήσει την προϊστορική εποχή όπως αυτή παρουσιάζεται μέσα από την ταινία, λαμβάνοντας μέρος στις περιπέτειες του Aladar, ενός δεινόσαυρου με πεπρωμένο. Ετσι, θα έχετε την ευκαιρία να κάνετε ένα ταξίδι μερικά (εκατομμύρια!) χρονάκια πίσω στο χρόνο - συγκεκριμένα θα μεταφερθείτε στο τέλος της Μεσοζωικής περιόδου. Εκεί θα συναντήσετε πολλά πλάσματα της εποχής, όπως πτεροδάκτυλους και τυραννόσαυρους. Θα υπάρχει πραγματική ομι-



λία, ενώ τα γραφικά θα είναι τρισδιάστατα και θα εκμεταλλεύονται αυτά της ταινίας - μη λησμονείτε πως το μεγαλύτερο -αν όχι όλο- μέρος της ταινίας δημιουργήθηκε μέσω Η/Υ. Επιπλέον, τα backgrounds θα είναι ίδια με της ταινίας. Στελέχη και των δύο μεγάλων εταιρειών πιστεύουν πως θα καταφέρουν να μεταφέρουν αυτούσια τη μαγεία της ταινίας, στις οθόνες των υπολογιστών μας.

Το όνομα Playcard σας λέει τίποτα; Αν όχι σας πληροφορώ ότι πρόκειται για μικρά CD-ROMs σε μορφή κάρτας, τα οποία περιέχουν μικρά παιχνίδια για τον υπολογιστή σας. Η δε τιμή τους αναμένεται να είναι 1.000-1.500 δρχ. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε σε κάποιο από τα προσεχή τεύχη μας.



Οι "τακτικές" του Fallout

Οσοι ασχολείστε με το χώρο των RPGs για παραπάνω από δύο χρόνια ασφαλώς θα γνωρίζετε τι εστί Fallout. Αν όχι, σας πληροφορώ πως πρόκειται για ένα πολύ καλό RPG, το οποίο μας μεταφέρει στο μέλλον όχι επάνω σε κάποιον πλανήτη, αλλά στη Γη μας, μετά από έναν καταστροφικό πόλεμο. Το πρώτο Fallout σημείωσε ιδιαίτερη επιτυχία, ενώ το δεύτερο μέρος -άγνωστο γιατί- δεν ακολούθησε την ίδια πορεία. Ισως εκείνους που θέλετε. Πέραν αυτών κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα συναντήσετε άλλους σαράντα πέντε, ανθρώπινους και μη. Δεν σταματάμε, όμως, εδώ! Εχετε ακόμη τη δυνατότητα να δημιουργήσετε τους δικούς σας χαρακτήρες είτε χρησιμοποιώντας έτοιμα αρχέτυπα είτε δημιουργώντας από την αρχή. Ακόμη αν κάποιο μέλος της ομάδας πεθάνει, τα υπόλοιπα θα έχουν την ευκαιρία να το επαναφέρουν στη ζωή. Αν τώρα θέλετε, θα μπορείτε να



γι' αυτό το λόγο άλλαξε λίγο και ο "χαρακτήρας" του παρόντος τίτλου. Ετσι, μετά από αρκετό καιρό έρχεται το Fallout Tactics, ένα squad-based 3rd person tactical combat game, με έντονα στοιχεία RPG, το οποίο διαθέτει μία story-line βασισμένη σε επιμέρους αποστολές.

Το Fallout Tactics θα μεταφέρει όσους ασχοληθούν μαζί του στις πιο ανεξερεύνητες τοποθεσίες της Βόρειας Αμερικής ως επικεφαλής της ομάδας πολεμιστών Brotherhood of Steel. Η συγκεκριμένη ομάδα θα μπορεί να αποτελείται μέχρι και από έξι χαρακτήρες, συμπεριλαμβανομένου και του αρχηγού της (δηλαδή εσάς!). Οι συνολικά διαθέσιμοι χαρακτήρες θα είναι εννέα, μέσα δε από αυτούς θα επιλέξετε χρησιμοποιήσετε και πολλά οχήματα, πολεμικά, μεταφορών κ.ά.

Τα γραφικά αναμένονται καλύτερα από αυτά των δύο προηγούμενων Fallout, καθώς εδώ θα χρησιμοποιείται νέα engine, η οποία με τη σειρά της κάνει χρήση turn-based τακτικών που δίνουν έμφαση στο μικρότερο αριθμό των μονάδων. Γενικά, δηλαδή, μην περιμένετε πολυπληθείς συγκρούσεις. Θα υπάρχουν διαφορετικά περιβάλλοντα, μεταξύ των οποίων χωριά ανεξάρτητων φυλών, "γυμνές" εκτάσεις, πεσμένοι ουρανοξύστες, κάστρα και οχυρά, βιομηχανικά ερείπια, εργοστάσια ρομπότ και στρατιωτικές βάσεις καλυμμένες από πυκνό χιόνι. Οπως καταλαβαίνετε, για τα τοπία και μόνο θα χρειαστείτε αρκετές ώρες



παιχνιδιού. Από την άλλη, οι χαρακτήρες θα είναι πιο "δεμένοι" με τον κόσμο και τα χρώματα πλουσιότερα, θα υπάρχει εναλλαγή από μέρα σε νύχτα, ενώ θα υπάρχει και άμεση αλληλεπίδραση των χαρακτήρων με το περιβάλλον. Τέλος, οι αποστολές που θα πρέπει να φέρετε εις πέρας θα είναι είκοσι πέντε και θα χωρίζονται σε έξι επίπεδα. Επίσης, το αποτέλεσμα σε ορισμένες αποστολές θα επηρεάσει κάποιες μελλοντικές, εφόσον βέβαια ενεργοποιήσετε τη συγκεκριμένη επιλογή! Α, να μην το ξεχάσω: Το Fallout Tactics δεν είναι κάποια "κωδική" ονομασία για το Fallout 3, κάτι που σημαίνει πως κάποια στιγμή στο μέλλον θα πρέπει να περιμένουμε και το τελευταίο.

Τα χρονικά ενός πιστολά

Gunman Chronicles είναι ο τίτλος του νέου action game που έρχεται από τη Sierra. Η ιστορία του έχει ως εξής: Στην ξεχασμένη και ήσυχη δυτική σπείρα του Γαλαξία μας έχουν αρχίσει να εμφανίζονται προβλήματα. Έχουν περάσει ήδη πέντε χρόνια από την εισβολή των εξωγήινων Xenomes και της "μόλυνσης" που προκάλεσαν. Επίσης πριν από πέντε χρόνια σκοτώθηκε σε μάχη ο αρχηγός των Gunmen, ο General, ο οποίος, προτού παραδώσει την ψυχή του εις Κύριον, ανέθεσε σε κάποιο μέλος της ομάδας την αρχηγία. Και ω, τι σύμπτωση, αυτός είστε εσείς! Τώρα, λοιπόν, μία μυστηριώδης παρουσία έχει αρχίσει και ασχολείται με το DNA των εξωγήινων, με αποτέλεσμα να τους κάνει πιο μεγάλους και δυνατότερους από ποτέ. Ως συνέπεια (επαν)έρχεται η



εξάπλωσή τους στον πλανήτη μας. Εσείς, ως νέος αρχηγός των Gunmen, της μοναδικής ομάδας επιβολής του νόμου σε ολόκληρο το Γαλαξία, θα πρέπει να αποκαταστήσετε την τάξη, να βρείτε από πού προέρχονται οι εισβολείς και να καθαρίσετε το σύμπαν μια για πάντα από αυτούς. Πώς σας φαίνεται, εύκολο ή δύσκολο;

Το παιχνίδι συνδυάζει την ατμόσφαιρα ενός γουέστερν με αυτή ενός sci-fi (επιστημονικής φαντασίας) game, γεγονός που δημιουργεί έναν μοναδικό first-person τίτλο, έτοιμο να χαρίσει πρωτόγνωρες εμπειρίες στους παίκτες. Για τα γραφικά του έχει χρησιμοποιηθεί η μηχανή γραφικών του καταπληκτικού Half-Life. Στην πλειονότητά τους τα εφέ είναι άκρως ρεαλιστικά, ενώ και η τεχνητή νοημοσύνη (AI) βαδίζει σε ανάλογα βήματα. Γενικά, όλα τα καλά στοιχεία του Half-Life έχουν μεταφερθεί στο Gunman Chronicles, ενώ έχουν γίνει και οι απαραίτητες μικροβελτιώσεις.

Η single-player campaign του παιχνιδιού μεταφέρει τον παίκτη σε μοναδικούς και επικίνδυνους κόσμους πλημμυρισμένους από δεινόσαυρους, ερείπια σε ζούγκλες και εκπληκτικά ερημικά τοπία. Μη φοβάστε, όμως. Ως καλός Gunman που είστε θα έχετε για συντροφιά σας έναν αξιόλογο hi-tech εξοπλισμό, ο οποίος θα σας βοηθήσει να καταπολεμήσετε όποιον εχθρό συναντήσετε. Μάλιστα, δεν θα μείνετε μόνο στα υπάρχοντα όπλα, αφού θα μπορείτε να τα τροποποιήσετε κατά τη βούλησή σας. Επιπλέον, θα έχετε τη δυνατότητα να θέτετε υπό τον έλεγχό σας διάφορα οχήματα, όπως τανκ, ενώ θα συναντήσετε και μερικούς φιλικούς προς εσάς χαρακτήρες, οι οποίοι θα σας φανούν χρήσιμοι σε ορισμένες περιπτώσεις. Εκτός όμως από τις συγκινήσεις που προσφέρει το single-player mode, θα υπάρχει η δυνατότητα τόσο για on-line αναμετρήσεις όσο και για συνεργασίες με άλλους παίκτες. Σε όποιο mode και να παίξετε, θα απολαύσετε εξίσου τα "καλά" της engine του παιχνιδιού.





PC Spy

Του Derek dela Fuente



ANACHRONOX

Από την Ion Storm

Το σύμπαν συρρικνώνεται! Γιατί;

Ο πρόεδρος, επικεφαλής game designer και συνιδρυτής της Ion Storm Tom Hall έχει συμμετάσχει στη δημιουργία πολλών αξιόλογων τίτλων, μεταξύ των οποίων και οι "κλασικοί" -πλέον- Commander Keen, Wolfenstein 3D, Doom, Spear of Destiny, Rise of the Triad και Terminal Velocity. Τώρα, λοιπόν, ετοιμάζει τον δεύτερο "μεγάλο" τίτλο της Ion Storm, μετά το Daikatana, το Anachronox. Αυτή τη φορά δεν έχουμε να κάνουμε με ένα "μείγμα" δράσης, αλληλεπίδρασης χαρακτήρων, επίλυσης γρίφων και εξερεύνησης, όπως με το Daikatana, αλλά με κάτι εντελώς διαφορετικό.

Το Anachronox είναι ένα επιστημονικής φαντασίας action, role-playing, turn based, combat, 3rd person view παιχνίδι, στο οποίο μπορείτε να παίξετε με 3 από τους 7 διαθέσιμους χαρακτήρες που περιλαμβάνει. Η "συμμορία" αυτή θα βρίσκεται υπό τις διαταγές του κεντρικού ήρωα, του Sylvester "Sly" Boots, ο οποίος έχει σταλεί σε μία αποστολή σωτηρίας του σύμπαντος, το οποίο αργά και βασανιστικά διαλύεται και καταστρέφεται. Αυτοί που τον πλαισιώνουν είναι ένα ρομπότ, ένας μισθοφόρος, μία ολογραφική μορφή, ένας λιποτάκτης επιστήμονας και ένας γέρος άνθρωπος. Κάθε χαρακτήρας που θα επιλέξετε θα έχει τη δική του ξεχωριστή προσωπικότητα και τις δικές του ικανότητες, οι οποίες θα αυξάνονται κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Γενικά το Anachronox έχει πολλά ενδιαφέροντα στοιχεία, τα οποία μας εξηγεί ευθύς αμέσως ο κ. Hall:

"Η αλληλεπίδραση και η εκμάθηση του καθενός από τους χαρακτήρες αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο του παιχνιδιού. Ο καθένας έχει τα δικά του skills και κάνει ξεχωριστά πράγματα. Για παράδειγμα, το ρομπότ μπορεί να μιλάει με τους υπολογιστές, ο cyber χαρακτήρας μπορεί να ανοίγει κλειδαριές, ενώ ο γέρος μπορεί να μιλάει με τις ώρες και να κάνει βαρετή τη ζωή των άλλων. (σ.σ.: Ο εν λόγω χαρακτήρας είναι ο πρώτος που συναντάμε σε παιχνίδια και διαθέτει εκνευριστικά skills!) Το μυστικό, όμως, είναι ότι προκειμένου οι άλλοι να τον κάνουν να σωπάσει, θα του δώσουν πολλές και χρήσιμες πληροφορίες. Ενας από τους σκοπούς μας είναι να αποκτήσει ο χρήστης οικειότητα με τους χαρακτήρες, έτσι ώστε να τους συμπαθήσει και να τους καταλάβει. Οι παίκτες που θα ελέγχετε μπορεί να χάσουν μέρος της δύναμής τους, λόγω της μείωσης της αυτοεμπιστοσύνης τους και της πίστης στις δυνάμεις τους. Η χρήση των επιμέρους ικανοτήτων των χαρακτήρων προκειμένου να φέρουν εις πέρας επιμέρους στόχους είναι κάτι που απαιτείται από τον παίκτη. Μπορείτε να επιλέξετε διαφορετικούς χαρακτήρες για να παίξετε και διαφορετικούς τρόπους για να κάνετε κάποια πράγματα. Αυτό με τη σειρά του σας οδηγεί σε διαφορετικά γεγονότα και περιοχές μέσα στο παιχνίδι."



Αν και οι μάχες θα είναι turn-based και θα λαμβάνονται υπόψη οι βασικές ικανότητες των χαρακτήρων, υπάρχει ακόμη μία ενδιαφέρουσα προσθήκη που ονομάζεται Elementor. Πρόκειται για μία λειτουργία που σας επιτρέπει να τροποποιήσετε κάποια από τα υπάρχοντα όπλα ή και να δημιουργήσετε νέα.

Ακόμη ένα ενδιαφέρον στοιχείο στον τομέα των όπλων είναι το γεγονός ότι μπορείτε να προσθέσετε πολλαπλές λειτουργίες σε κάποια από αυτά.

Στο Anachronox η κίνηση του παίκτη σας ακολουθείται από μία κάμερα που βρίσκεται πάνω από αυτόν και σε μία γωνία 45°. Οταν θα μιλάτε με κάποιον, η κάμερα θα "ζουμάρει" και θα δίνει την εντύπωση πως βλέπετε σκηνές διαλόγου από μία ταινία. Γίνεται δηλαδή μία προσπάθεια έτσι ώστε να έχετε περισσότερο την αίσθηση που σας προκαλεί μία κινηματογραφική ταινία παρά ένα computer game. Και πάλι ο ίδιος ο κ. Hall δηλώνει: "Το να επιτύχουμε τη σωστή οπτική γωνία για τον παίκτη είναι θέμα υψίστης σημασίας και πιστεύουμε ότι τα καταφέραμε καλά". Επίσης, θα υπάρχουν άφθονα cinematics, τα οποία θα δένουν αρμονικά τις επιμέρους αποστολές και θα σας βάζουν στο κλίμα αυτών.

Στον τομέα των γραφικών, το παιχνίδι χρησιμοποιεί μία βελτιωμένη έκδοση της μηχανής του Quake II, η οποία -ως γνωστόν- δημιουργήθηκε για 1st person shoot'em up. Ομως η Ion Storm την τροποποίησε με τέτοιον τρόπο ώστε να υποστηρίζει RPGs σε μεγάλη κλίμακα. Επιπλέον θα υπάρχει full speech και κάθε χαρακτήρας θα έχει τη δική του ομιλία μέσα στο παιχνίδι.





Το παιχνίδι δεν θα επικεντρώνεται μόνο στις εντυπωσιακές turn-based μάχες σε πραγματικό χρόνο, στα αλληλεπιδρώντα περιβάλλοντα και τη χρήση των όπλων. Οι παίκτες θα δύνανται να εξερευνήσουν 6 παράξενους και διαφορετικούς πλανήτες σε επιχειρήσεις εξερεύνησης, να δουν πολλά φουτουριστικά περιβάλλοντα, να πολεμήσουν ενάντια σε διαστημικούς εχθρούς και να ανακαλύψουν νέα όπλα και αντικείμενα. Ολα αυτά κατά την αναζήτησή τους για να βρουν τι (ή ποιος) φταίει και βαδίζει το σύμπαν εκεί που βαδίζει. Η κυκλοφορία του αναμένεται μέσα στο πρώτο τρίμηνο του νέου έτους.

ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Από τη Cinemaware

Γίνετε ένας νέος Ρομπέν των Δασών!

Η Cinemaware, όταν πρωτοεμφανίστηκε πριν από περίπου 14 χρόνια, γνώρισε αμέσως -και όχι αδίκως- την επιτυχία. Ηταν η πρώτη εταιρεία που κατάλαβε πως τα video games μπορούσαν να έχουν "χολιγουντιανό" παρουσιαστικό και έτσι ενσωμάτωσε τα απαιτούμενα στοιχεία στους τίτλους της: μεγάλες εισαγωγές, παρουσίαση σε στυλ ταινίας, άφθονοι in-game διάλογοι και συνολικό κόστος παραγωγής κατά πολύ μεγαλύτερο από αυτό των υπόλοιπων καλών παιχνιδιών της εποχής εκείνης. Το Defender of the Crown άλλαξε άρδην τον τρόπο της οπτικοακουστικής παρουσίασης των παιχνιδιών στρατηγικής, προσθέτοντας εντυπωσιακά γραφικά και μάλιστα σε ένα παιχνίδι που προοριζόταν για low-end μηχανήματα. Επίσης, πολλοί τίτλοι της ίδιας εταιρείας έμοιαζαν με κινηματογραφικές παραγωγές. Τα It Came for the Desert, Three Stooges και Ants έμειναν στην ιστορία ως "κλασικά". Ομως για άγνωστους λόγους η εταιρεία εξαφανίστηκε έπειτα από μερικά χρόνια χωρίς να αφήσει πίσω της κανένα ίχνος. Τώρα, όμως, επέστρεψε και είναι έτοιμη να δημιουργήσει νέους τίτλους, να βελτιώσει μερικούς από τους κλασικούς της, και γενικά να συνεχίσει να καταπλήσσει τα πλήθη. Μέχρι στιγμής δεν έχουν γίνει πολλά πράγματα γνωστά, εκτός από το ότι η Cinemaware χρηματοδοτείται εν μέρει από Ευρωπαίους επενδυτές και έχει μία λίστα με εντυπωσιακά παιχνίδια προς μελλοντική παραγωγή. Το πρώτο εξ αυτών είναι το Robin Hood: Defender of the Crown, το οποίο αυτή τη στιγμή βρίσκεται στα πρώτα στάδια της ανάπτυξης και παραγωγής του.





Οπως γίνεται εύκολα κατανοητό, βασίζεται στη μεγάλη επιτυχία της Cinemaware "Defender of the Crown", το οποίο πρωτοεμφανίστηκε το 1986 στη θρυλική Commodore Amiga και προκάλεσε μεγάλη αίσθηση. Σταδιακά μεταφέρθηκε και σε άλλες πλατφόρμες (συστήματα) και έτσι πούλησε περισσότερα από 1.000.000 αντίτυπα παγκοσμίως. Μέσα από έναν συνδυασμό στρατηγικής και γρήγορης δράσης, το Robin Hood δίνει στους παίκτες τη δυνατότητα να ενσαρκώσουν τον ομώνυμο θρυλικό ήρωα, τον Ρομπέν των Δασών. Η





ιστορία είναι λίγο έως πολύ γνωστή: Ο βασιλιάς της Αγγλίας, Ριχάρδος ο Λεοντόκαρδος, λείπει στις σταυροφορίες για μεγάλο χρονικό διάστημα. Ετσι, ο νεότερος αδελφός του, ο πρίγκιπας Ιωάννης, αναλαμβάνει χρέη βασιλιά. Ομως ο τρόπος διακυβέρνησής του δεν έχει καμία σχέση με αυτόν του αδερφού του, με συνέπεια ο λαός της Αγγλίας κυριολεκτικά να υποφέρει. Μόνο ένας άντρας μπορεί να τους απαλλάξει από το ζυγό του πρίγκιπα Ιωάννη, και αυτός δεν είναι άλλος από τον Ρομπέν των Δασών.

Ετσι, λοιπόν, θα πρέπει οι παίκτες να επιστρατεύσουν τις ικανότητές τους στη στρατηγική, την επιδεξιότητά τους καθώς και τα γρήγορα αντανακλαστικά τους, προκειμένου να νικήσουν τον πρίγκιπα Ιωάννη, να σώσουν τον βασιλιά Ριχάρδο και να ξαναενώσουν τη διασπασμένη πλέον Αγγλία. Μαζί με τη βοήθεια του Little John, του καλόγερου Tuck, της Marian και του υπόλοιπου στρατού του ο Ρομπέν θα πρέπει να χρησιμοποιήσει τη μεγάλη ικανότητά του στην τοξοβολία, στην ξιφομαχία, στην κονταρομαχία και στις πολιορκίες, έτσι ώστε να οδηγήσει το λαό της Αγγλίας στη μεγάλη νίκη. Αν και οι εικόνες είναι αρκετά πρώιμες, πολλοί λένε πως το παιχνίδι δείχνει υπέροχο.

EMPIRE EARTH

Από τη Stainless Steel

Ξαναγράψτε την ιστορία!

Εδώ και περίπου 12 μήνες το συγκεκριμένο παιχνίδι βρίσκεται στη λίστα πολλών gamers ως ένας από τους 10 πιο αναμενόμενους τίτλους. Από την πρώτη παρουσίασή του στην Ε3 στις αρχές του έτους, μέχρι την "πεταχτή" ματιά που μπορέσαμε να ρίξουμε στην ECTS τον περασμένο Σεπτέμβριο, η υστερία καθώς και οι έπαινοι γι' αυτό αυξήθηκαν δραματικά. Το παιχνίδι είναι υπερβολικά λεπτομερές, τόσο σε περιεχόμενο όσο και σε story-line, και συνεχώς εμπλουτίζεται με νέα στοιχεία.

Το νόημα του παιχνιδιού εστιάζει στα δεινά του πολέμου, ο οποίος υπάρχει σχεδόν σε κάθε βήμα του ανθρώπινου πολιτισμού. Η ανθρώπινη ιστορία είναι γεμάτη από διαμάχες και πολέμους. Ετσι, λοιπόν, όλα τα γνωστά αλλά και τα άγνωστα πρόσωπα του πολέμου παρουσιάζονται μέσα από το Empire Earth. Η Stainless Steel έχει αξιόλογο παρελθόν στη δημιουργία τίτλων και σε συνδυασμό με την προσθήκη του σχεδιαστή του Age of Empires Rick Goodman αναμένουμε ένα επικό παιχνίδι. Η μορφή του θα είναι σαφώς επηρεασμένη από το ΑΟΕ και έτσι θα έχουμε ένα τρισδιάστατο RTS, το οποίο θα μεταφέρει τους παίκτες στο παρελθόν, το παρόν και το μέλλον της ανθρώπινης ιστορίας.





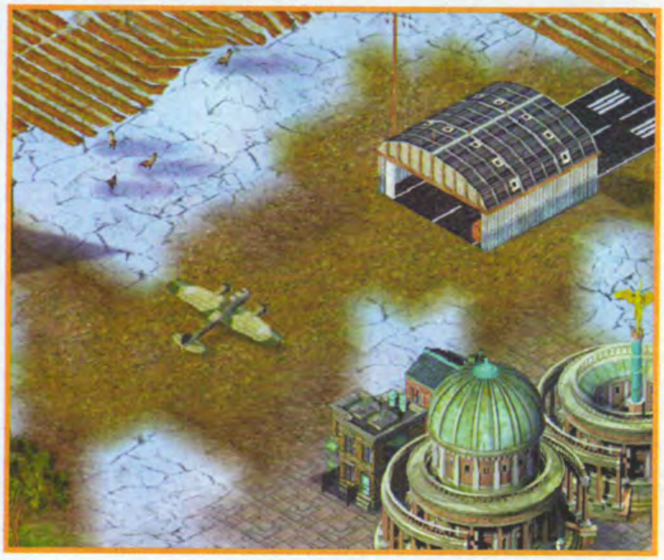
Ηδη η ίδια η εταιρεία έχει δηλώσει πως προβλέπει το Empire Earth να σαρώσει και να κατακτήσει όλα τα είδη των gamers, από τους φανατικούς "stateg-άδες" μέχρι τους νεοεισερχόμενους στο χώρο του gaming. Το design του gameplay καθιστά το παιχνίδι εύκολο και εύχρηστο. Ιδιαίτερη έμφαση δίνεται στα learning scenarios, μέσω των οποίων οι παίκτες θα μπορούν, μέσα από ειδικές tutorial αποστολές, να εξασκηθούν αμέσως. Το παιχνίδι θα χωρίζεται σε 12 ιστορικές εποχές και οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν να παίξουν σε όποια περίοδο επιθυμούν - δεν είναι δηλαδή υποχρεωμένοι να ακολουθήσουν συγκεκριμένη ροή ως προς τις αποστολές. Απώτερος σκοπός σας είναι να μετατρέψετε τη φυλή σας σε κυρίαρχη αυτοκρατορία.

Ο παίκτης έχει ως αποστολή του να ταξιδέψει μέσα από 500.000 χρόνια ανθρώπινης ιστορίας, στην προσπάθειά του να δημιουργήσει μία αυτοκρατορία. Μπορείτε να ξεκινήσετε αναλαμβάνοντας μία από τις προεπιλεγμένες φυλές ή να δημιουργήσετε τη δική σας, επιλέγοντας μέσα από μία μεγάλη γκάμα χαρακτηριστικών και ικανοτήτων. Κατόπιν θα πρέπει να χτίσετε εντυπωσιακές και με δυνατή άμυνα πόλεις. Αν θέλετε να βελτιώσετε ακόμη περισσότερο την άμυνά σας, θα χρειαστεί να ανυψώσετε το ηθικό των υπηκόων σας. Σταδιακά θα πρέπει να "προαχθείτε" από την Παλαιολιθική Εποχή στον 21ο αιώνα και να ερευνήσετε στο διάστημα αυτό περισσότερες από 150 τεχνολογίες. Οι πολεμικές μονάδες θα αριθμούν τις 150, ενώ θα μπορείτε να βελτιώσετε και τις δέκα ξεχωριστές ικανότητες που διαθέτει η καθεμία από αυτές.

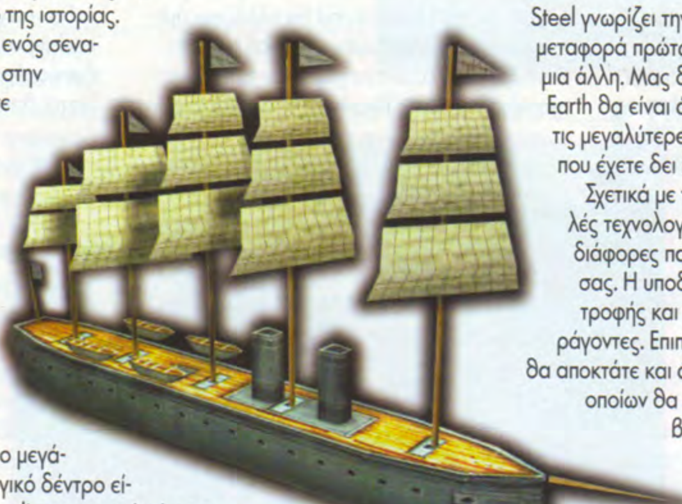
Το βάθος στη λεπτομέρεια και την εμφάνιση του τίτλου δεν συναντάται σε κανένα άλλο παιχνίδι του είδους. Καθώς θα προχωρείτε μέσα στο

χρόνο θα διαπιστώσετε πως δεν θα αλλάζουν μόνο οι απαιτήσεις του παιχνιδιού αλλά και η εμφάνισή του - εκτός από τη γεωγραφία της περιοχής, αν και υπάρχουν αρκετά είδη χαρτών για να επιλέξετε. Από την άλλη, οι πολίτες και τα κτίρια μεταβάλλονται ανάλογα με τη χρονική περίοδο στην οποία βρίσκεστε. Στην πραγματικότητα είναι σαν να έχουμε 5 διαφορετικά παιχνίδια σε ένα!

Οι παίκτες μπορούν να κυριαρχήσουν στη Γη. Για το σκοπό αυτόν θα λάβουν μέρος σε επίγειες, εναέριες και θαλάσσιες μάχες, ενώ θα χρησιμοποιήσουν πολλές πολεμικές μηχανές όπως πολιορκητικούς πύργους, μεσαιωνικούς εκτοξευτές βλημάτων, πυρηνικά υποβρύχια, βομβαρδιστικά stealth και "έξυπνα" ρομπότ. Το δύσκολο θα είναι από πού να αρχίσετε! Πώς θα σας φαινόταν να κάνατε μία νυχτερινή επίθεση με μία φάλαγγα από άρματα μάχης Patton, να οδηγήσετε μία στρατιά από Γάλλους στρατιώτες στους Ναπολεόντειους Πολέμους ή να κατευθύνετε τον Μέγα Αλέξανδρο και το στρατό του σε νέες επιθέσεις; Μπορείτε ακόμη να εκπολιτίσετε ένα εχθρικό κράτος και να αιχμαλωτίσετε τους πολίτες του ή, αν θέλετε, να κάνετε τους εχθρούς σας να παραδοθούν μέσω της διπλωματικής οδού ή ακόμα να κατασκευάσετε Wonders, τα οποία θα δώσουν εκπληκτικές special abilities στον πολιτισμό σας. Τα πολλά σενάρια που θα βρείτε σας επιτρέπουν να αλλάξετε το ρου της ιστορίας. Οι τεράστιοι random χάρτες και τα πολυάριθμα τερέν δίνουν στον παίκτη πολλές επιλογές παιξίματος και μαζί με τα πολλά είδη multiplayer παιχνιδιού προσφέρουν πολλές και ποικίλες εμπειρίες.



Κάθε campaign (θα περιλαμβάνει ολοκληρωμένη ιστορία και συγκεκριμένους στόχους) θα σας βάζει στο τιμόνι ενός πολιτισμού σε μία συγκεκριμένη περίοδο της ιστορίας. Οι πηγές που θα έχετε στο ξεκίνημα ενός σεναρίου θα εξαρτώνται από την ιστορία στην οποία θα συμμετάσχετε. Θα μπορείτε όμως να τις μεταφέρετε στην επόμενη αποστολή.



Το μεγάλο ερώτημα, που παραμένει πρακτικά αναπάντητο, είναι το εξής: Από τη στιγμή που μετακινείστε σε τόσες πολλές χρονικές περιόδους και έρχεστε σε επαφή με άλλους πολιτισμούς (εχθρικούς ή φιλικούς), με ιδιότητες που εξαρτώνται από την περίοδο που βρίσκεστε, πώς διασφαλίζεται το παιχνίδι από κάποιο μεγάλο εσωτερικό μπέρδεμα; Το τεχνολογικό δέντρο είναι ταξινομημένο σε μία γραμμική timeline, και αυτό κάνει τα πράγματα πιο ευκολοκατανόητα εντός του παιχνιδιού. Η Stainless Steel γνωρίζει την πιθανή ύπαρξη προβλημάτων κατά τη μεταφορά πρώτων υλών από μία χρονική περίοδο σε μια άλλη. Μας διαβεβαιώνει, όμως, πως το Empire Earth θα είναι άψογα ισορροπημένο και θα περιέχει τις μεγαλύτερες σε διάρκεια μάχες και campaigns που έχετε δει ποτέ.

Σχετικά με την πρόοδό σας, τώρα, υπάρχουν πολλές τεχνολογικές διαδρομές, οι οποίες επηρεάζουν διάφορες παραμέτρους σχετικές με τον πολιτισμό σας. Η υποδομή, η άμυνα, η υγεία, η παραγωγή τροφής και η εύρεση νερού είναι σημαντικοί παράγοντες. Επιπλέον, όσο θα προχωρείτε στο παιχνίδι, θα αποκτάτε και άλλες πηγές, η σημαντικότητα των οποίων θα εξαρτάται από τη χρονική περίοδο που βρίσκεστε. Κάθε χάρτης θα περιλαμβάνει όλες τις απαραίτητες πηγές για την ανάπτυξη ενός πολιτισμού. Με τη σειρά του καθένας από αυτούς έχει τη δική του δυνατότητα πρόσβασης σε συγκεκριμένες τεχνολογίες. Το ποια θα επιλέξει κάθε παίκτης να αναπτύξει εξαρτάται από τη στρατηγική της αρεσκείας του. Στα σενάρια, τώρα, είναι πολύ πιθανό να έχουν τεθεί κάποια όρια ως προς το τι μπορεί και τι δεν μπορεί να ανακαλύψει ο παίκτης, ανάλογα με το σχεδιασμό του σεναρίου. Το Empire Earth περιέχει πολλές επιλογές, αλλά τα κρίσιμα στοιχεία που διαθέτει είναι η απλότητα και η λειτουργικότητα του interface.



Το Empire Earth είναι ένα real time strategy, το οποίο δεν φαίνεται να κυκλοφορεί στο τέλος του τρέχοντος έτους, όπως είχε αρχικά προγραμματιστεί, αλλά πιθανότατα στα μέσα του επόμενου. Πάντως, το γεγονός είναι πως "μεγαλώνει" καθημερινά. Η Stainless Steel επιθυμεί να γίνουν όλα σωστά, συμπεριλαμβανομένης της εναλλαγής από μέρα σε νύχτα για όσους αρέσκονται σε νυχτερινές αποστολές. Εδώ να σημειώσω πως κάποιες μονάδες κινούνται καλύτερα και άλλες χειρότερα κατά τη διάρκεια της νύχτας. Το ποιες είναι αυτές, θα το ανακαλύψουμε στην πορεία. Φαίνεται, λοιπόν, πως το παιχνίδι θα προσφέρει τόσους νεωτερισμούς όσους δεν έχουμε δει ποτέ. PC

Adventure & RPGs

UPDATE

Του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Καιρός ήταν να παρουσιασθεί ένα παράδοξο στο χώρο των adventures. Αναφέρομαι στις πωλήσεις του Escape from Monkey Island. Καταρχήν, όσοι δεν το έχετε πάρει ακόμη μένετε μετεξεταστέοι, και την επόμενη φορά με τον κηδεμόνα σας, που λένε. Οπως έγραφα και στο review του παιχνιδιού, από την πρώτη βδομάδα της κυκλοφορίας του μπήκε στην πρώτη εικοσάδα των καλύτερων σε πωλήσεις παιχνιδιών στην Αμερική, γεγονός πολύ αξιοπρόσεκτο, μια και κοντεύαμε να ξεχάσουμε από πότε είχαμε να δούμε κάποιο adventure (εκτός φυσικά του φαινομένου Myst) στις θέσεις αυτές.

Πριν από λίγες μέρες ο πρόεδρος της LucasArts Simon Jeffery είπε σε μία συνέντευξη στο GameCenter, ένα gaming site στο Internet, ότι το Escape from Monkey Island έχει πάρει "απίστευτα" καλά reviews, ότι πουλάει καλά στις ΗΠΑ και απίστευτα καλά στην Ευρώπη! Το gaming site Adventure Gamer προσπάθησε να διερευνήσει λίγο την αλήθεια των λόγων αυτών και διαπίστωσε τα εξής:

- Στο Amazon.com (στις ΗΠΑ) το Escape from Monkey Island είναι στην έκτη θέση από πλευράς πωλήσεων.
- Στο Amazon.com (στην Αγγλία) το Escape from Monkey Island είναι στη δεύτερη θέση από πλευράς πωλήσεων.
- Στο Amazon.com (στη Γερμανία) το Escape from Monkey Island είναι στην πρώτη θέση των σχετικών charts!

Σημειώστε ότι η "The Top 20 Computer Entertainment Software" λίστα της βδομάδας 12/11/2000 δείχνει ότι το παιχνίδι είναι ακόμη στην πρώτη εικοσάδα, όσο και αν υποχώρησε κατά μία θέση, δηλαδή από τη δέκατη έβδομη έπεσε στη δέκατη όγδοη.

Ομολογουμένως εντυπωσιακά αποτελέσματα, αν υπολογίσετε ότι το παιχνίδι κυκλοφορεί ήδη τρεις εβδομάδες στις ΗΠΑ και δύο εβδομάδες στην Ευρώπη.

Προσωπικά, δεν πιστεύω ότι οι πωλήσεις του Escape from Monkey Island θα αλλάξουν άμεσα τα πράγματα σχετικά με τη θέση των adventures στον ευρύτερο χώρο των computer games. Οταν ένας βασιλιάς χάνει το θρόνο του, δύσκολα τον ξανακερδίζει. Απλώς, μπορούμε να ελπίζουμε σε καλύτερες μέρες...

Στη λίστα που προαναφέραμε, το DIABLO 2 βρίσκεται στη δέκατη τέταρτη θέση και το BALDUR'S GATE 2 στη δέκατη έκτη.

Πρώτο είναι το εκπληκτικό BARBIE PET RESCUE (καλά, αυτοί οι Αμερικανοί δεν βάζουν μυαλό με τίποτα). Δεύτερο είναι το ROLLER COASTER TYCOON, τρίτο το THE SIMS, τέταρτο το ROLLER COASTER TYCOON: LOOPY και μόλις πέμπτο το C&C: RED ALERT 2 (από τρίτο που ήταν).

Για να έχετε μία συνολική άποψη για το τι πουλάει στις ΗΠΑ ή, καλύτερα, για το τι αγοράζουν οι Αμερικανοί, δείτε ολόκληρη τη σχετική λίστα: έκτο το THE SIMS: LIVIN LARGE, έβδομο το DELTA FORCE LAND WARRIOR, όγδοο το HALF-LIFE COUNTER STRIKE, ένατο το SIMCITY 3000, δέκατο το WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE 2, ενδέκατο το WHO WANTS TO BE MILLIONAIRE, δωδέκατο το BARBIE MAGIC GENIE BOTTLE (έλεος πια), δέκατο τρίτο το SIM THEME PARK WORLD, δέκατο τέταρτο το DIABLO 2, δέκατο πέμπτο το TONKA DIG 'N RIGS PLAYSET (τι είν' ετούτο;), δέκατο έκτο το BALDUR'S GATE 2 (από



ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN των Origin Systems/Electronic Arts





δέκατο τρίτο), δέκατο έβδομο το DEER HUNTER 4 (σιγά να μην υπήρχε στη λίστα - αλήθεια, έχει βγει και τέταρτο κιόλας; Δεν τα έχουν ξεπαστρέψει όλα τα ελάφια ακόμη;), δέκατο όγδοο το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND (ΟΥΑΑΑ!!!, ΟΥΑΑΑ!!!), δέκατο ένατο το MADDEN NFL 2001 και, τέλος, εικοστό το CONQUERORS/AGE OF EMPIRES 2.

Κάτι τέτοια δείχνουν ανάγλυφα τον πολιτισμό που θέλουν να μας επιβάλουν οι Αμερικανοί, αλλά και το τι ζώα είμαστε εμείς που τρέχουμε πίσω από ό,τι βγάζουν. Ή νομίζετε ότι, π.χ., και στο χώρο του κινηματογράφου είναι πολύ διαφορετικά τα πράγματα; Αν το πιστεύετε αυτό, τότε μάλλον έχετε ψευδαισθήσεις. Απλώς αναρωτηθείτε από πότε έχετε να δείτε κάποια ευρωπαϊκή ταινία ή ιαπωνική ή κινεζική, ταινίες που να μην είναι δράσης αλλά προβληματισμού πάνω στην ανθρώπινη ζωή και τις κοινωνικές αξίες, έτσι όπως πραγματικά αρμόζει στη λεγόμενη έβδομη τέχνη. Το χειρότερο είναι ότι σιγά σιγά μαθαίνουμε να θεωρούμε "καλή" κάθε "πατάτα" που μας σερβίρουν. Ε, καλά, ίσως στα computer games να αντιστεκόμαστε λίγο ακόμη, αλλά για πόσο άραγε;





THE MYSTERY GAME της Digital Soapbox



Έγραφα στο προηγούμενο τεύχος για τη Lozenge and Hampshire Adventure Games, που προσφέρει online adventure games τα οποία δεν απαιτούν κάποια ειδικά plug-ins ή το να κάνει download κάποιος για να τα παίξει. Η εταιρεία έχει ήδη κυκλοφορήσει τα THE CASE OF THE DEAD PERSON και THE CASE OF THE CURIOUS ODOR, τα οποία μπορεί να παίξει κάποιος τελείως ελεύθερα. Τελικά, η εταιρεία κυκλοφόρησε και το SIR RANDOLPH AND THE HIDEOUS OGRE, το οποίο μπορεί επίσης να παίξει κάποιος τελείως ελεύθερα, ενώ ήδη ετοιμάζει και το THE ADVENTURES OF RONALD. Οπως έχω ξαναγράψει, η εταιρεία αναμένεται να κυκλοφορήσει εντός των ημερών και το THE CASE OF THE BARONIAL STIFF, το οποίο όμως θα κοστίζει $2.50 για να το παίξει κάποιος. Για περισσότερες πληροφορίες, πηγαίνετε στη διεύθυνση http://www.frontiernet.net/ãdani/lozenge/mystery/

Η Dreamcatcher ανακοίνωσε ότι το RIDDLE OF THE SPHINX πήγε επιτέλους για τη λεγόμενη "χρυσή μήτρα" και τελικά θα κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα. Αμήν και πότε, που λένε, γιατί, απ' όσο έχω δει, πρόκειται για μία τρομερά φιλόδοξη αλλά και αξιόλογη παραγωγή.

Καλό είναι να έχετε υπόψη σας τι πρόκειται να κυκλοφορήσει μέχρι και το πρώτο τετράμηνο του 2001, όσον αφορά στα adventures φυσικά. Απλώς σημειώστε ότι οι ημερομηνίες αυτές αφορούν στις κυκλοφορίες των παιχνιδιών στην Αμερική, ενώ στην Ευρώπη μερικά από αυτά, ιδίως όσα είναι ευρωπαϊκές παραγωγές, θα κυκλοφορήσουν πιο μπροστά. Εχουμε και λέμε λοιπόν:

ΜΕΧΡΙ ΤΟ ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ 2000	
Adventure at the Chateau d'Or	Karma Labs
Gift	Cryo Interactive
Gilbert Goodmate	Prelusion
Heirs of the Druids	House of Tales
OpSys	[hyper]media
Real Neverending Story	Discreet Monsters
Riddle of the Sphinx	DreamCatcher
Shadow of the Citadel	Salsa Shark
Simon the Sorcerer 3D	
Tales of Chivalry	Cryo Interactive
ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΤΕΤΑΡΤΟ ΤΟΥ 2001	
Watchmaker Alone in the Dark: The New Nightmare	Infogrames
Casanova	Arxel Tribe
Dracula 2	DreamCatcher
Dune	Widescreen
Legend, the (Episode 2)	Arxel Tribe
Myst III: Exile	Mattel Interactive
Runaway: A Road Adventure	Pendulu Studios
Schizm LK	Avalon
Stupid Invaders	UbiSoft

Το Internet gaming site IGNPC (http://pc.ign.com) δημοσίευσε μία λίστα με τα καλύτερα παιχνίδια κατά κατηγορία που πρέπει να αγοράσει κάποιος τα Χριστούγεννα που έρχονται. Στην κατηγορία Adventures προτείνει τα DRACULA: RESURRECTION (κυκλοφόρησε σχετικά πρόσφατα στις ΗΠΑ), ESCAPE FROM MONKEY ISLAND και το πραγματικά εκπληκτικό THE LONGEST JOURNEY, που έχει ξετρελάνει τους Αμερικανούς. Στην κατηγορία Role Playing Games προτείνει τα BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN, DEUS EX, DIABLO 2, EVERQUEST: THE RUINS OF KUNARK, ICEWIND DALE και το WIZARDS & WARRIORS. Τέλος, στις δώδεκα καλύτερες αγορές των Χριστουγέννων έχει βάλει τα Baldur's Gate II: Shadows of Amn, Deus Ex, Diablo 2 και -κρατηθείτε καλά....- το The Longest Journey και όχι το Escape from the Monkey Island.

Το κυπριακό adventure OPSYS, στο οποίο πριν από δύο τεύχη κάναμε ένα δισέλιδο preview, πήγε για την τελική "χρυσή μήτρα", από την οποία θα βγουν τα αντίτυπα του παιχνιδιού. Λογικά, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει πριν από τα Χριστούγεννα.

Κυκλοφόρησαν patches για το BALDUR'S GATE 2 και το ESCAPE FROM MONKEY ISLAND. Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet μπορείτε να βρείτε το patch του πρώτου στη διεύθυνση http://www.interplay.com/support/bg2/patch.

Adventure & RPGs UPDATE

html, ενώ για το δεύτερο πηγαίνετε στη διεύθυνση http://support.lucasarts.com/patches/monkey-4.htm

Για το πρώτο δεν έχω να πω κάτι το ιδιαίτερο, αλλά για το patch του Escape from the Monkey Island έχω να πω ότι τα περισσότερα προβλήματά του έχουν σχέση με τις κάρτες γραφικών που κυκλοφορούν. Αυτό που έχω να δηλώσω είναι ότι προσωπικά, έχοντας την κάρτα Marvel G400 Dual Head, δεν συνάντησα το παραμικρό πρόβλημα. Να είστε σίγουροι ότι, αν είχα πέσει πάνω σε κάποιο bug, θα το είχα αναφέρει.

Τέλος, σημειώστε ότι έχει κυκλοφορήσει νέο patch και για το ICEWIND DALE, το οποίο μπορείτε να βρείτε στη διεύθυνση: http://www.interplay.com/icewind/store.html

Προσωπικά, τη θεωρώ την είδηση του δεκαπενθήμερου. Η Infogrames θέλει να αγοράσει τη Hasbro! Και, για όσους δεν έχουν συνειδητοποιήσει το γεγονός, να υπενθυμίσω ότι στη Hasbro ανήκει, εκτός των άλλων, και η Wizards of the coast. Οπως έγραψε η γαλλική εφημερίδα "La Tribune", η γαλλική εταιρεία Infogrames ήθελε τον τελευταίο καιρό να αγοράσει την Eidos, και, ενώ οι συνομιλίες είχαν προχωρήσει πάρα πολύ, τελικά χάλασε την τελευταία στιγμή, μια και η Eidos έκανε πίσω, πιστεύοντας ότι τελικά θα κατορθώσει να βγει από την κρισιμότατη θέση στην οποία έχει περιέλθει, ειδικά μετά την παταγώδη αποτυχία του Daikatana και το υπέρογκο ποσό που είχε επενδύσει σ' αυτό το παιχνίδι του "πολύ" Romero. Από την άλλη μεριά, η Hasbro ανακοίνωσε ότι το τμήμα των παιχνιδιών της είχε μέσα στο 2000 "χασούρα" της τάξης των 85.000.000 δολαρίων και ότι το ίδιο περιμένει και για το 2001. Ειλικρινά, δεν μπορώ να καταλάβω πώς είναι δυνατόν με τις τόσο μεγάλες εμπορικές επιτυχίες που έχει σημειώσει (ως γνωστόν, εκτός από της Wizards of the coast της ανήκουν τα Monopoly, Pokemon, Roller Coaster Tycoon, Actionman, Frogger) να έχει χασούρα -εκτός και αν τα έσοδα τελικά δεν είναι τόσο πολλά όσο νομίζουμε- και από την άλλη μεριά τα έξοδά της να είναι πια τόσο μεγάλα που να είναι ικανά να λυγίσουν οποιαδήποτε εταιρεία. Η Infogrames πρόσφατα έχει δαπανήσει περί τα 280.000.000 δολάρια για να αγοράσει μία σειρά εταιρειών, ανάμεσά τους και την περίφημη GT Interactive.

Μια ακόμη στενάχωρη είδηση. Ο περίφημος Larry Ahern αποχώρησε από τη LucasArts στις 28 Νοεμβρίου. Για όσους ίσως δεν ξέρουν ή δεν θυμούνται, ο Larry Ahern είναι ο συνδημιουργός του Curse of Monkey Island. Σημειώστε ότι τελευταία έχουν φύγει οι Tim Schafer (δημιουργός των Day of the Tentacle, Full Throttle και Grim Fandango), αλλά και ο άλλος συνδημιουργός του Curse of Monkey Island Jonathan Ackley. Νομίζω ότι αξίζει να δούμε ποιοι τελικά έχουν μείνει στην εταιρεία.

Και, ενώ το Escape from Monkey Island δεν έχει κλείσει ακόμη ούτε ένα μήνα ζωής, ήδη συγκεντρώνονται υπογραφές για να υπάρξει συνέχεια στη σειρά. Στη διεύθυνση http://www.123petitions.com/sign.cgi?id=diego@netu.unisinos.br$2 θα βρείτε το σχετικό κείμενο, το οποίο ξεκινά με τα "Shiver me timbers! The best adventure game series is back!..." Οσοι πιστοί υπογράψετε λοιπόν, και μ' αυτό εννοώ ότι θα υπογράψετε τη σχετική αίτηση όλοι, έτσι, για να κοιμόμαστε πιο ήσυχοι.

Ενα καινούριο adventure, που προσωρινά χρησιμοποιεί το κωδικό όνομα THE MYSTERY GAME, ετοιμάζεται από την Digital Soapbox. Οπως δήλωσαν από την ίδια την εταιρεία, το παιχνίδι είναι ένα 2D sci-fantasy adventure game, το οποίο περιλαμβάνει λίγη action δράση, κάποια παζλ και φυσικά πάρα πολύ adventuring. Αυτόν το μήνα περιμένουμε να κυκλοφορήσει και το επίσημο demo του παιχνιδιού και αξιοσημείωτο είναι ότι θα υποστηρίζει αναλύσεις μέχρι και 1.024x768 σε 16bit χρώμα. Για την κατάσταση των adventure games, λένε ότι ο ντόρος που έγινε με την κυκλοφορία του νέου Monkey Island είναι η καλύτερη συγκυρία για την κυκλοφορία του δικού τους παιχνιδιού και ότι προφανώς τα adventures περνάνε μία φάση αναγέννησης. Το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει τελικά κάπου ανάμεσα στο καλοκαίρι και στο φθινόπωρο του 2001 και αυτή την εποχή βρίσκονται σε διαπραγματεύσεις για να κλείσουν μία τελική συμφωνία με ένα σημαντικό εκδότη. Ο οριστικός τίτλος του παιχνιδιού δεν έχει ακόμη επιλεγεί, ενώ έγινε γνωστό ότι τη μουσική του γράφει ο Bobby Prince, γνωστός από τις αντίστοιχες δουλειές του στα Duke Nukem 3D και Doom, ενώ συγγραφέας του σεναρίου του είναι ένας διάσημος συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας.

Εχουμε πολύ καιρό να αναφερθούμε στο περίφημο THE NEVERENDING STORY. Για κάμποσο καιρό τώρα, το παιχνίδι φαινόταν να έχει περιέλθει σε μία κατάσταση "limbo", αλλά ξαφνικά ανακοινώθηκε ότι, υπό κανονικές συνθήκες, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει αυτόν τον Δεκέμβρη. Μου είναι πολύ δύσκολο να πιστέψω κάτι τέτοιο, αλλά σίγουρα οι δημιουργοί του ξέρουν καλύτερα. Το παιχνίδι φυσικά βασίζεται στο ομώνυμο μυθι-



THE NEVERENDING STORY της Discreet Monsters





THE NEVERENDING STORY της Discreet Monsters

στόρημα του Michael Ende. Ο κόσμος του παιχνιδιού ονομάζεται "Φαντασία", όπου όλα φαίνονται πραγματικά και όλα μπορούν να συμβούν. Πρόκειται για ένα σύνθετο κόσμο φαντασίας και ψευδαισθήσεων. Ο κόσμος αυτός ξαφνικά βρίσκεται σε πολύ μεγάλο κίνδυνο, αφού το απόλυτο ΤΙΠΟΤΑ έχει εξαπολυθεί με σκοπό να καταστρέψει όλο τον κόσμο και τα όντα που αυτός περιέχει. Ο νεαρός ήρωας Asura καλείται στον κόσμο της φαντασίας, για να πολεμήσει το απόλυτο Τίποτα και να γλιτώσει τον κόσμο και την αυτοκράτειρα από την αιώνια λήθη.

Ο απόλυτος εχθρός όμως έχει έρθει μαζί με σας. Πρέπει να προσέχετε πάρα πολύ, μια και μπορεί να είναι οπουδήποτε και να είναι οτιδήποτε. Κάθε ον που συναντάτε μπορεί να είναι φίλος ή εχθρός. Τα πάντα εξαρτώνται από σας. Ακούγεται παράδοξο, αλλά έτσι είναι. Πρέπει να πιστεύετε σ' αυτό που βλέπετε, σ' αυτό που πραγματικά βλέπετε, και να κάνετε αυτό που πραγματικά επιθυμείτε. Πρέπει να σώσετε τον κόσμο της Φαντασίας και μαζί μ' αυτόν και τον πραγματικό κόσμο.

Το The Neverending Story θα στηρίζεται σε μία ειδική system engine που έχουν δημιουργήσει οι άνθρωποι της Discreet Monsters, την MonsterEngine 1.0. Σύμφωνα με τους δημιουργούς του, θα είναι το μόνο το παιχνίδι που έχει κυκλοφορήσει μέχρι τώρα το οποίο συνδυάζει μία 3D real-time indoor engine με μία πραγματικά επαναστατικού χαρακτήρα 3D real-time outdoor engine, επιτρέποντας τελείως ελεύθερη μεταβίβαση από τη μία στην άλλη. Το παιχνίδι θα απαιτεί έναν Pentium 2 στα 350 MHz, 64MB RAM μνήμη, 6x CD-ROM και θα καταλαμβάνει περίπου 250 MB στο σκληρό σας δίσκο.

Για το ULTIMA WORLDS ONLINE: ORIGIN των Origin Systems/Electronic Arts έχω ξαναγράψει στη στήλη αυτή. Οι περισσότεροι αναγνώστες του περιοδικού πρέπει να ξέρουν ότι έχω τρομερή εκτίμηση σ' αυτό το παιχνίδι και ότι, με απλά λόγια, το θεωρώ ΜΑΚΡΑΝ το τελειότερο Role Playing Game που έχει εμφανιστεί στους ηλεκτρονικούς υπολογιστές. Μια και το παιχνίδι αναμένεται να κυκλοφορήσει μέσα στο 2001, νομίζω ότι είναι καιρός να πούμε λίγα λόγια παραπάνω.

Η σειρά των Ultima που καθιέρωσε η Origin Systems, την οποία δημιούργησε ο 'πολύς' Richard Garriott στα τέλη της δεκαετίας του '70, αποτελεί για πολλούς τον ορισμό τον Computer Role-Playing Games. Η ίδια εταιρεία είναι αυτή που, με το Ultima Online, δημιούργησε και το αντίστοιχο φαινόμενο των on-line CRPGs. Το Ultima Online κοστίζει περίπου 10 δολάρια το μήνα και αποτελεί το πιο κερδοφόρο project της Electronic Arts. Μέχρι τα τέλη του 1998, το παιχνίδι ουσιαστικά ήταν εκτός ανταγωνισμού. Τότε περίπου κυκλοφόρησε το EverQuest της Verant Interactive από τη Sony (σε πλήρως 3D περιβάλλον) και αργότερα και το Asheron's Call της Turbine Entertainment από τη Microsoft. Το on-line RPG gaming πήρε πραγματικά φωτιά. Παρ' όλο που το Ultima Online παραμένει ο καλύτερος RPG τίτλος που κυκλοφορεί, το Everquest, με τα 3D γραφικά του και την πιο ισορροπημένη προς την action πλευρά δράση του, κατέλαβε τα πρωτεία στους συνδρομητές. Ηδη ετοιμάζονται μερικά πολύ ισχυρά on-line CRPGs, όπως τα Anarchy Online, Shadowbane, Dark Age of Camelot, Neocron και το Atriarch. Πραγματικός χαμός δηλαδή.



THE NEVERENDING STORY της Discreet Monsters

Η Origin Systems κατάλαβε ότι, αν δεν προχωρούσε σε μερικές ριζικές αλλαγές, ήταν πιθανόν ότι θα βρισκόταν σε δύσκολη θέση, όσο και αν το παιχνίδι της εξακολουθεί να έχει τον πληρέστερο και πιο RPG-ίδικο κόσμο απ' όλα τα άλλα ανταγωνιστικά παιχνίδια. Ετσι, αποφάσισε να ξανασχεδιάσει συνολικά το παιχνίδι, και η προσθήκη των 3D γραφικών αποτελεί μόνο ένα μικρό μέρος των γενικότερων αλλαγών που αυτό θα περιέχει. Ο επανασχεδιασμός του παιχνιδιού είχε αρχίσει λίγο πριν να αποχωρήσει από την εταιρεία ο ιδρυτής της, Richard Gariott (τελικά, η διαμάχη του με την Electronic Arts λέγεται ότι εντοπιζόταν στην απόφαση της τελευταίας να περιορίσει το δημιουργικό έργο του στη σχεδόν αποκλειστική ενασχόλησή του με το Ultima Online). Αρχικά, το project έγινε γνωστό ως Ultima Online 2, αλλά τελικά η Origin έκανε γνωστό ότι πρόκειται για ένα ουσιαστικά ανεξάρτητο project και ότι θα συνεχίσει να υποστηρίζει και τα δύο παιχνίδια σε ξεχωριστή βάση. Σκοπός τους είναι να προσανατολίσουν το Ultima Worlds Online: Origin προς το νεαρότερο κυρίως κοινό, αλλά προσωπικά είμαι πολύ σκεπτικιστής με την ταυτόχρονη ύπαρξη και των δύο παιχνιδιών. Ο λαός μας έχει δύο πολύ καλές παροιμίες για την περίπτωση αυτή, η μία μιλάει για τα καρπούζια και η άλλη για τις βάρκες. Και στις δύο ο τολμών αποτυγχάνει.

Εν πάση περίπτωσει, το παιχνίδι θα περιέχει τρεις φυλές, τους MEER (γατόμορφους fighters), τους BRITANNIANS (άνθρωποι, σχεδόν όλοι, από τη φυλή του περίφημου Lord British) και τους JUKANS (γενετικά σχεδιασμένους από τα gargoyles). Οι Meer και τα Jukans ανήκουν σε διαμετρικά αντίθετους φιλοσοφικούς κόσμους.

Το παιχνίδι θα χρησιμοποιεί μία νέα system engine, η οποία βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην αντίστοιχη του Ultima IX: Ascension. Τα γραφικά του έχουν σκοπό να ξεπεράσουν οτιδήποτε έχουμε δει μέχρι τώρα στο on-line gaming. Περισσότερα, όμως, στο επόμενο τεύχος. PC


Home
Info
Register
Search
News
Forum
Links
GAME WEB
Break
Break
Break
Break
ACTION
ADVENTURE
RPG
SIMULATION
STRATEGY
Ξύστε &
Πλούσια δώρα
Εναρξη: 15 Δεκεμβρίου
Be there!
www.gameweb.gr



Home
Info
Register
Search
News
Forum
Links
GAME WEB
Break
and win
ACTION
ADVENTURE
RPG
SIMULATION
STRATEGY
κερδίστε
στο Gameweb
Χορηγός: Break
Που σπάει τους κώδικες
DIGICON
DIGITAL CONTENT S.A.
Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, Τηλ.: 9245910, 9238672-5, E-mail: info@digicon.gr

ΟΙ ΑΡΙΘΜΟΙ ΧΑΘΗΚΑΝ

Η συνέχεια του εκπαιδευτικού παιχνιδιού

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Τελικά, οι μικροί φίλοι μας δεν μπορούν να βρουν καταφύγιο στους Η/Υ από το "αγαπημένο" τους μάθημα. Με τη βοήθεια, όμως, του υπολογιστή μπορούμε να βρούμε έναν τρόπο για να μάθουμε διασκεδάζοντας και παίζοντας παιχνίδια που θα μας βοηθήσουν να κατανοήσουμε τις βασικές αρχές των μαθηματικών. Η Γεννάδειος Σχολή είναι ένας εξελισσόμενος εκπαιδευτικός οργανισμός που επιδιώκει τη διαμόρφωση ανθρώπων που θα συμμετέχουν ενεργά στις διαδικασίες της κοινωνίας. Στο πλαίσιο των αρχών που έχει θέσει υπάρχει η ανάπτυξη παιδαγωγικών προγραμμάτων που βοηθούν τα παιδιά να κάνουν τα πρώτα βήματά τους στις βασικές έννοιες των επιστημών των μαθηματικών, της φυσικής, της χημείας. Αυτή τη φορά σας παρουσιάζουμε το δεύτερο μέρος του παιδαγωγικού παιχνιδιού "Οι αριθμοί χάθηκαν", το οποίο αποτελεί μέρος της σειράς "Μαθηματικά" που καλύπτει τις ανάγκες των παιδιών του δημοτικού σχολείου.

Αφού ολοκληρώσετε την εγκατάσταση, θα εμφανιστεί η κεντρική οθόνη των επιλογών. Σε αυτήν μπορείτε να γράψετε το όνομά σας, να επιλέξετε παίκτη, να παρακολουθήσετε το εισαγωγικό και συνάμα διασκεδαστικό φιλμ, να διαβάσετε οδηγίες για το πώς να παίξετε τα παιχνίδια και να δείτε τις επιδόσεις σας.

Υπάρχουν πέντε διαφορετικά είδη παιχνιδιών που σκοπό έχουν να διευρύνουν διάφορες ικανότητες του παιδιού, όπως την αντίληψη, την παρατηρητικότητα, την κριτική σκέψη, την υπολογιστική ικανότητα και τη δημιουργικότητα. Κάθε παιχνίδι είναι ομοιόμορφα σχεδιασμένο και τα γραφικά του θυμίζουν ταινία κινουμένων σχεδίων. Με αυτό τον τρόπο το μικρό παιδί εξοικειώνεται με το περιβάλλον και κατανοεί ευκολότερα τα μαθηματικά, ενώ παράλληλα διασκεδάζει με τους ήρωες του τίτλου. Τα παιχνίδια είναι τα εξής:



Μπορείτε να δείτε τις οδηγίες κάθε παιχνιδιού από τη σχετική επιλογή.

Μανάβικο: Στόχος του είναι η κατανόηση της χρήσης των χρηματικών ποσών. Το παιδί θα πρέπει να βρει το συνολικό ποσό που θα πληρώσει για να αγοράσει τα φρούτα που θα επιλέξει.



Στο ζαχαροπλαστείο θα κατανοήσετε την πρόσθεση και την αφαίρεση.

Παιχνιδομάγαζο: Αυτό το παιχνίδι ασκεί την παρατηρητικότητα του παιδιού και το βοηθά να αποκτήσει κριτική σκέψη και δημιουργικότητα. Θα πρέπει να αναγνωρίσει τα σχήματα που έχουν διάφορα καθημερινά αντικείμενα, να συγκρίνει μεγέθη και χρώματα και να κατανοήσει βασικές αρχές του χώρου.



Στο φούρνο θα πρέπει να είστε αρκετά παρατηρητικοί.

Φούρνος: Στόχος του είναι να βοηθήσει τα παιδιά να κατανοήσουν την προπαίδεια και τον πολλαπλασιασμό. Αφού ο νεαρός χρήστης μετρήσει όσα γλυκίσματα περάσουν πάνω από το τραπέζι, στη συνέχεια επιλέγει την κατάλληλη απάντηση. Το επίπεδο δυσκολίας αυξάνει προοδευτικά.

Ζαχαροπλαστείο: Οπως και στο παιχνίδι "Φούρνος", έτσι και σε αυτό ο παίκτης θα κατανοήσει την πρόσθεση και την αφαίρεση. Αρχικά πρέπει να μετρήσει τα ποσά, να τα συγκρίνει και να δώσει την τελική απάντηση, ενώ στο επόμενο επίπεδο πρέπει να αντικαταστήσει τα σύμβολα με τους σωστούς αριθμούς και στη συνέχεια να απαντήσει. Το "Ζαχαροπλαστείο" θα βοηθήσει τους μικρούς φίλους να αναπτύξουν την παρατηρητικότητά τους.

Ρολόι: Το τελευταίο παιχνίδι. Θα βοηθήσει το παιδί να κατανοήσει το σύστημα μέτρησης της ώρας, τις βασικές αρχές του χρόνου και του τρόπου μέτρησής του. Ο χαρακτήρας λέει στο παιδί την ώρα και αυτό πρέπει να μετακινήσει το λεπτοδείκτη στη σωστή θέση. Ακόμα το παιχνίδι δίνει τη δυνατότητα στα παιδιά να δημιουργήσουν τα δικά τους ημερολόγια ή όμορφα ρολόγια και να οργανώσουν με τις προσωπικές τους δημιουργίες το ημερήσιο πρόγραμμά τους.

Σε γενικές γραμμές, αυτό το εκπαιδευτικό παιχνίδι επιτρέπει στα μικρά παιδιά να κατανοήσουν βασικές αρχές των μαθηματικών με ευχάριστο τρόπο μέσα από πέντε διαφορετικά παιχνίδια. Με τη χρήση τέτοιων προγραμμάτων θα βοηθήσετε τα παιδιά να κάνουν ευχάριστα και διασκεδαστικά την πρώτη επαφή τους με τον κόσμο των μαθηματικών.



Η κεντρική οθόνη των επιλογών. Οι γονείς μπορούν να ρίξουν μια ματιά στις επιδόσεις.



Σε αυτή την οθόνη μπορείτε να επιλέξετε κάποιο από τα πέντε εκπαιδευτικά παιχνίδια.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95/98/ME/NT, Pentium 133MHz, 32MB RAM, 48MB HD, 8x CD ROM, Direct X 5
ΔΙΑΘΕΣΗ: Εκδόσεις Γενναδείου Σχολής, Λ. Ειρήνης 7, Ηλιούπολη, Τηλ.: 9937645
ΤΙΜΗ: 11.500 δρχ.

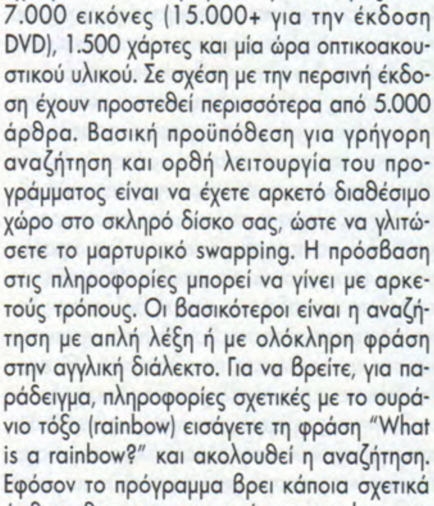
BRITANNICA 2001 DELUXE EDITION CD-ROM

Ενας θησαυρός γνώσεων

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

Η εγκυκλοπαίδεια Britannica παραδοσιακά αποτελεί μία από τις σημαντικότερες και πληρέστερες εγκυκλοπαίδειες τόσο σε έντυπη όσο και σε ηλεκτρονική έκδοση. Η Deluxe Version της τελευταίας κυκλοφορεί σε δύο πακέτα: το πρώτο αφορά στην έκδοση για CD-ROM και το δεύτερο στην έκδοση για DVD-ROM.

Ο αριθμός των άρθρων που περιλαμβάνονται στην Britannica και στις δύο εκδόσεις είναι αρκετά εντυπωσιακός. Συγκεκριμένα, έχουμε 83.000 άρθρα, περισσότερες από 7.000 εικόνες (15.000+ για την έκδοση DVD), 1.500 χάρτες και μία ώρα οπτικοακουστικού υλικού. Σε σχέση με την περσινή έκδοση έχουν προστεθεί περισσότερα από 5.000 άρθρα. Βασική προϋπόθεση για γρήγορη αναζήτηση και ορθή λειτουργία του προγράμματος είναι να έχετε αρκετό διαθέσιμο χώρο στο σκληρό δίσκο σας, ώστε να γλιτώσετε το μαρτυρικό swapping. Η πρόσβαση στις πληροφορίες μπορεί να γίνει με αρκετούς τρόπους. Οι βασικότεροι είναι η αναζήτηση με απλή λέξη ή με ολόκληρη φράση στην αγγλική διάλεκτο. Για να βρείτε, για παράδειγμα, πληροφορίες σχετικές με το ουράνιο τόξο (rainbow) εισάγετε τη φράση "What is a rainbow?" και ακολουθεί η αναζήτηση. Εφόσον το πρόγραμμα βρει κάποια σχετικά άρθρα, θα σας παρουσιάσει στον browser του μία αναλυτική λίστα. Ακόμα μία σημαντική καινοτομία είναι η επιλογή Timeless που επιτρέπει την αναζήτηση λέξης ή ιστορικού γεγονότος σε 14 διαφορετικούς τομείς (ιατρική, μουσική, τεχνολογία, λογοτεχνία, τέχνη κ.λπ.). Οι βασικές επιλογές που θα συναντήσετε στο πρόγραμμα είναι οι εξής:



Με την επιλογή Spotlights είναι δυνατή η αναζήτηση πληροφοριών ανάμεσα σε 14 διαφορετικές κατηγορίες.



Μπορείτε να επιλέξετε αναζήτηση οπτικοακουστικού υλικού.

Ask Britannica: Ανακαλύπτετε πόσο ισχυρή είναι η βάση δεδομένων του προγράμματος. Γράψτε τη λέξη ή τη φράση που επιθυμείτε στα αγγλικά και η Britannica θα εμφανίσει τα αποτελέσματα. Θυμηθείτε πως αν έχετε επιλέξει τη μέγιστη εγκατάσταση, ο χρόνος πρόσβασης στα δεδομένα ελαχιστοποιείται.



Με την επιλογή Compass μπορείτε να αναζητήσετε πληροφορίες για όλα τα έθνη.

Timelines: Εχετε τη δυνατότητα να αναζητήσετε κάποια πληροφορία μεταξύ 14 διαφορετικών κατηγοριών. Με αυτή την επιλογή μπορείτε να βρείτε πληροφορίες για τις ανακαλύψεις των ανθρώπων στο πέρασμα των αιώνων, σημαντικά γεγονότα που καθόρισαν την ιστορία του ανθρώπινου γένους και συσχετισμούς των λημμάτων που εισαγάγατε στους τομείς της τέχνης, της τεχνολογίας, της κουλτούρας, της λογοτεχνίας, της μουσικής, των σπορ κ.α.

Sportlights: Εκατοντάδες παρουσιάσεις διάφορων θεμάτων υπό τη μορφή οπτικοακουστικού υλικού. Στην έκδοση για DVD υπάρχουν 6 ώρες multimedia υλικού, ενώ στην έκδοση για CD-ROM 1 ώρα.

Compass: Επιλογή που επιτρέπει στο χρήστη να έχει μία άμεση προοπτική του κόσμου.



Η μία δραχμή είναι μεν 100 λεπτά, αλλά το δολάριο είναι ακριβότερο.

Μπορείτε να αντλήσετε πληροφορίες από 191 έθνη και 29 ανεξάρτητα κρατίδια. Πέρα από τις βασικές πληροφορίες θα εμφανιστούν εκατοντάδες links που σχετίζονται με θέματα κουλτούρας, πολιτισμού κ.λπ. από κάθε χώρα.

Analyst: Επιλογή μοναδική για την Britannica, αφού με τη βοήθειά της μπορείτε να δημιουργήσετε χάρτες στατιστικών δεδομένων, γραφήματα και συγκριτικούς πίνακες εθνοτήτων που θα συγκρίνετε.

Britannica.com: Με αυτή την επιλογή μπορείτε να συνδεθείτε με ολόκληρο τον κόσμο και να επισκεφθείτε τις καλύτερες ιστοσελίδες που έχουν εξεταστεί, βαθμολογηθεί και προτείνονται από τους συντάκτες της Britannica. Ακόμα μπορείτε να δείτε τα τελευταία νέα, αθλητικές ειδήσεις, δελτίο καιρού και μία πληθώρα ειδικών υπηρεσιών. Η επιλογή είναι διαθέσιμη εφόσον ο χρήστης διαθέτει πρόσβαση στο Internet.

Η ειδοποιός διαφορά μεταξύ της Britannica και των υπόλοιπων ηλεκτρονικών βιβλιοθηκών είναι η πληθώρα των άρθρων και το βάθος των πληροφοριών που διαθέτει. Τα άρθρα παρέχουν αφθονία πληροφοριών, ενώ προσφέρονται σημειώματα και αναφορές από μεγάλες προσωπικότητες όπως ο Sigmund Freud. Εξάλλου θα βρείτε links για την on-line εγκυκλοπαίδεια της Britannica που σας επιτρέπουν να ανακτήσετε επιπλέον πληροφορίες. Αν θέλετε να εμπλουτίσετε τις γνώσεις σας, η Britannica 2001 Deluxe προσφέρει μία ομολογουμένως τεράστια βάση πληροφοριών. Πιστέψτε μας, αξίζει τον κόπο.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Btitannica.co.uk
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Windows 95, Pentium 133MHz, 120MB HD, SVGA 16bit
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, Τηλ.: 6595630
ΤΙΜΗ: Deluxe 20.050 δρχ. + Φ.Π.Α, DVD 28.300 δρχ. + Φ.Π.Α

Ο ΞΕΦΤΕΡΗΣ ΤΑΞΙΔΕΥΕΙ ΣΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ

Ενα διασκεδαστικό παιχνίδι γνώσεων για τα μικρά παιδιά

Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr



Η ιστορία μας ξεκινά. Αν τραβήξετε τον κρίκο στο επάνω μέρος της οθόνης, θα επιλέξετε την ένταση του ήχου και το μέγεθος της οθόνης.



Ο χάρτης της Ελλάδας και τα γεωγραφικά διαμερίσματα που θα πρέπει να εξερευνήσετε.

Ο εκπαιδευτικός τίτλος "Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα" είναι ένα παιχνίδι γνώσεων για παιδιά ηλικίας 6-12 ετών. Δίνει τη δυνατότητα στο παιδί να επισκεφθεί μαζί με τους ήρωες του παιχνιδιού, τον Ξεφτέρη, ένα μικρό βιβλιαράκι που έχει χέρια και πόδια και σας παρέχει βοήθεια, και την Πυξίδα, όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα της χώρας. Εκεί θα συναντήσει πολλούς και ενδιαφέροντες χαρακτήρες που θα τον ξεναγήσουν και θα του δώσουν χρήσιμες πληροφορίες για τα ποτάμια, τις λίμνες, τα βουνά, τους νομούς ή τις πρωτεύουσες.

Το πρόγραμμα αρχικά εμφανίζει μία οθόνη με τις επιλογές εγκατάστασης, απεγκατάστασης και εκτέλεσης. Για να το εγκαταστήσετε θα χρειαστείτε τουλάχιστον 22MB από το σκληρό δίσκο σας, ενώ αν επιχειρήσετε να κάνετε την πλήρη εγκατάσταση του προγράμματος, θα χρειαστείτε 600MB. Αφού τρέξετε το πρόγραμμα, θα εμφανιστεί η κεντρική οθόνη του παιχνιδιού, στην οποία υπάρχουν οι εξής επιλογές:

Εισαγωγή: Πρόκειται για την εισαγωγή στο παραμύθι. Παρουσιάζεται η εισαγωγική ιστορία που περιγράφει την πρώτη συνάντηση του Ξεφτέρη με την Πυξίδα.

Παραμύθι: Αυτή η επιλογή εξιστορεί το ταξίδι του Ξεφτέρη στην Ελλάδα, που αποτελεί τον κεντρικό κορμό του προγράμματος. Εδώ παρουσιάζονται με αρκετά διασκεδαστικό τρόπο χρήσιμες πληροφορίες για τη γεωγραφία, την παραγωγή, το κλίμα και την εμπορική και πολιτιστική κίνηση της χώρας μας.

Παιχνίδι: Με αυτή την επιλογή το παιδί μπορεί να παίξει ένα παιχνίδι γνώσεων για όλα τα γεωγραφικά διαμερίσματα της Ελλάδας, στο πλαίσιο του οποίου θα κληθεί να απαντήσει στις ερωτήσεις που θέτει η Γυριστρούλα. Το παιχνίδι ξεκινά δίνοντας πέντε αστέρια. Για κάθε λανθασμένη απάντηση χάνεται ένα. Αν χαθούν όλα τα αστέρια, ο παίκτης χάνει το παιχνίδι.



Η εισαγωγική οθόνη του προγράμματος.

Οταν τελειώσουν οι ερωτήσεις, εμφανίζονται η βαθμολογία και η λίστα με τις καλύτερες βαθμολογίες, εφόσον έχουν παίξει κι άλλοι παίκτες.

Παίκτες: Το πρόγραμμα μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παίξουν αρκετοί παίκτες, οι οποίοι έχουν τη δυνατότητα να συνεχίζουν κάθε φορά από το σημείο στο οποίο έχουν σταματήσει.

Ρυθμίσεις: Με αυτήν την επιλογή είναι δυνατή η ρύθμιση της έντασης του ήχου και η επιλογή του μεγέθους της οθόνης.

Αφού τελειώσετε την εισαγωγική ιστορία, εμφανίζεται στην οθόνη ο χάρτης της Ελλάδας. Αν κάνετε κλικ σε κάποιο από τα γεωγραφικά διαμερίσματα, μπορείτε να το επισκεφθείτε και να συλλέξετε τα απαραίτητα στοιχεία για να βοηθήσετε τη Γυριστρούλα. Ακόμα, επάνω δεξιά στην οθόνη υπάρχει ένα βιβλίο, πάνω στο οποίο αν πατήσετε με τον κέρσορα του mouse θα εμφανιστούν πληροφορίες για τη χώρα μας, τις οποίες μπορείτε να εκτυπώσετε.

Καθώς η Γυριστρούλα πετά επάνω από έναν νομό, παρουσιάζεται ο γεωφυσικός χάρτης του που δίνει πληροφορίες για το συγκεκριμένο διαμέρισμα. Σε κάθε τοποθεσία που ταξιδεύει ο χαρακτήρας υπάρχουν διαφορετικά αντικείμενα που κρύβουν χρήσιμες πληροφορίες. Για να συνεχίσετε την περιπέτεια θα πρέπει να βρείτε όλα τα αντικείμενα. Από τη στιγμή που συλλέξετε όλες τις πληροφορίες, το μόνο που σας απομένει είναι να προγραμματίσετε τη Γυριστρούλα για να μπορέσει να απογειωθεί. Μπορείτε να επιλέξετε οποιαδήποτε στιγμή θέλετε τον Ξεφτέρη, προκειμένου να θυμηθείτε τι πρέπει να κάνετε και τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσετε για να ολοκληρώσετε το παιχνίδι.

Σε γενικές γραμμές, το πρόγραμμα "Ο Ξεφτέρης ταξιδεύει στην Ελλάδα" έχει απλό σχεδιασμό και χειρισμό για να μπορούν τα μικρά παιδιά να παίζουν ευχάριστα. Αρκετό ενδιαφέρον παρουσιάζει η ιστορία, ενώ οι παιδικοί χαρακτήρες μοιάζουν να έχουν βγει από έναν κόσμο κινούμενων σχεδίων. Αν θέλετε το παιδί σας να εμπλουτίσει τις γνώσεις του με πληροφορίες για τη γεωγραφία του τόπου μας, περνώντας παράλληλα ευχάριστα τον ελεύθερο χρόνο του, επιλέξτε το.



Κάνοντας κλικ κάτω δεξιά θα συνεχιστεί η αφήγηση της ιστορίας.



Λέτε να έχτισαν ποδοσφαιρικό γήπεδο για να παίζει ο Διαγόρας;

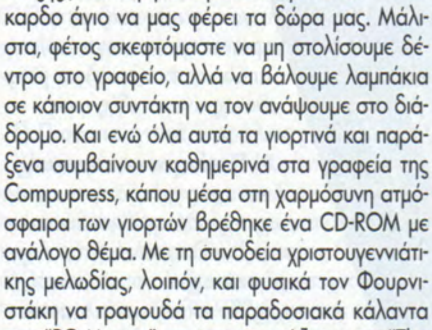
ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Siem
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 75MHz, Win95, 16MB RAM, 22MB στο σκληρό, VGA 256 χρώματα, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου συμβατή με SoundBlaster
ΔΙΑΘΕΣΗ: Siem ΕΠΕ , Μάρκου Μουσούρου 25, 116 36 Μετς, Αθήνα, Τηλ.: 9249668, Fax: 9240923
ΤΙΜΗ: 14.160 δρχ.

THE SECRET WORLD OF SANTA CLAUS - THE MAGICAL NIGHT

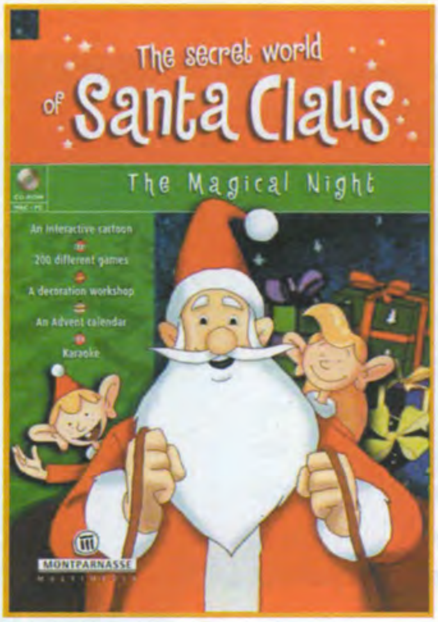
Γνωρίστε το μαγικό κόσμο του Αϊ-Βασίλη

Της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

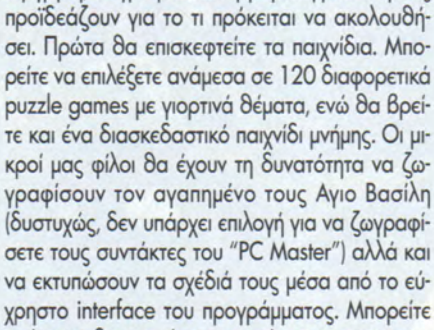
Ηρθαν κιόλας οι γιορτές και στα γραφεία της συντακτικής ομάδας του "PC Master" περιμένουμε με λαχτάρα να φτάσουν τα Χριστούγεννα! Αυτή την εποχή το μυαλό όλων (όσων έχουν ακόμα τέλος πάντων) ταξιδεύει σε χιονισμένα τοπία, ξωτικά και Αγιους Βασίληδες! Ηδη κρεμάσαμε τις κάλτσες μας επάνω από τα καλοριφέρ (πού να βρεθεί τζάκι στα γραφεία της Σύνταξης;) και περιμένουμε ανυπόμονα τον καλόκαρδο άγιο να μας φέρει τα δώρα μας. Μάλιστα, φέτος σκεφτόμαστε να μη στολίσουμε δέντρο στο γραφείο, αλλά να βάλουμε λαμπάκια σε κάποιον συντάκτη να τον ανάψουμε στο διάδρομο. Και ενώ όλα αυτά τα γιορτινά και παράξενα συμβαίνουν καθημερινά στα γραφεία της Compupress, κάπου μέσα στη χαρμόσυνη ατμόσφαιρα των γιορτών βρέθηκε ένα CD-ROM με ανάλογο θέμα. Με τη συνοδεία χριστουγεννιάτικης μελωδίας, λοιπόν, και φυσικά τον Φουρνιστάκη να τραγουδά τα παραδοσιακά κάλαντα του "PC Master", σας παρουσιάζουμε το "The secret world of Santa Claus" της Montparnasse Multimedia. Η εφαρμογή βασίζεται στην ομώνυμη σειρά κινουμένων σχεδίων που προβάλλεται από τη γαλλική τηλεόραση και περιλαμβάνει εκτός των άλλων και ένα σαρανταπεντάλεπτο επεισόδιο! Στο CD-ROM θα βρείτε ακόμα διασκεδαστικά games, χριστουγεννιάτικα τραγούδια, σχέδια για να τυπώσετε και πολλά άλλα καλούδια που θα σας απασχολήσουν ευχάριστα μέσα στις γιορτές.



Η εισαγωγική οθόνη του CD-ROM σε βάζει αμέσως στο κλίμα των Χριστουγέννων!



Στην αρχική οθόνη της εφαρμογής θα σας υποδεχτεί ο χιονάνθρωπος Billyball που θα σας ξεναγήσει στα περιεχόμενα του CD-ROM. Η αφήγηση, τα γραφικά και η γιορτινή μουσική σάς προϊδεάζουν για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Πρώτα θα επισκεφτείτε τα παιχνίδια. Μπορείτε να επιλέξετε ανάμεσα σε 120 διαφορετικά puzzle games με γιορτινά θέματα, ενώ θα βρείτε και ένα διασκεδαστικό παιχνίδι μνήμης. Οι μικροί μας φίλοι θα έχουν τη δυνατότητα να ζωγραφίσουν τον αγαπημένο τους Αγιο Βασίλη (δυστυχώς, δεν υπάρχει επιλογή για να ζωγραφίσετε τους συντάκτες του "PC Master") αλλά και να εκτυπώσουν τα σχέδιά τους μέσα από το εύχρηστο interface του προγράμματος. Μπορείτε ακόμα να διακοσμήσετε το σπίτι σας με χριστουγεννιάτικα στολίδια που θα φτιάξετε με έτοιμες φιγούρες στο decoration workshop, ένα κομμάτι της εφαρμογής που θα σας κρατήσει απασχολημένους για πολλές ώρες! Εάν ως τώρα δεν έχετε συνειδητοποιήσει ότι ήρθαν οι γιορτές, τα χριστουγεννιάτικα τραγούδια θα σας βάλουν για τα καλά στο κλίμα των Χριστουγέννων. Μπορείτε να ακούσετε τέσσερα πολύ γνωστά γιορτινά τραγούδια, όπως το "Jingle bells", το "Silent Night" και το "Christmas Tree", και -αν θέλετε- να τα τραγουδήσετε κιόλας βλέποντας τους στίχους στην οθόνη σας. Ενα χριστουγεννιάτικο Karaoke, δηλαδή! Χωρίς αμφιβολία μία από τις πιο όμορφες στιγμές του τίτλου.



Το menu επιλογών. Οχι, δεν είναι αυτός ο Φουρνιστάκης που τραγουδάει!



Το ημερολόγιο των Χριστουγέννων θα σας κρατήσει συντροφιά όλο το Δεκέμβρη.



Στο CD-ROM θα βρείτε ακόμα ένα πρωτότυπο ημερολόγιο που θα διασκεδάσει όλη την οικογένεια. Κάθε μέρα σάς επιφυλάσσει έναν διαφορετικό γρίφο, παζλ ή γνωμικό μέχρι να φτάσουν τα Χριστούγεννα! Τέλος, μη λησμονήσετε να δείτε τα κινούμενα σχέδια με τις περιπέτειες του Αγιου Βασίλη. Θα περάσετε 45 λεπτά διασκεδάζοντας και γελώντας με τα αστεία κατορθώματα του αγαπημένου αγίου μικρών και μεγάλων!

Το "The secret world of Santa Claus" αξίζει την προσοχή σας. Ανάμεσα στα παιχνίδια, βρείτε το χρόνο να νιώσετε για λίγο παιδιά περνώντας ευχάριστες ώρες με τον υπέροχο τίτλο της Montparnasse Multimedia. Μοναδικό μειονέκτημα της εφαρμογής; Μετά από 45 λεπτά κινούμενων σχεδίων, θα περάσετε το βράδυ των Χριστουγέννων περιμένοντας τον Αϊ-Βασίλη να φέρει το δώρο σας κάτω από το τζάκι... Ωχ! Ξεχάσαμε αναμμένο το δέντρο... Βρε παιδιά! Κάποιος να θυμηθεί να το σβήσει φεύγοντας!

ΕΤΑΙΡΕΙΑ: Montparnasse Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: Pentium 133, 16MB RAM, Windows 95/98, 4x CD-ROM, κάρτα ήχου, 2MB κάρτα γραφικών
ΔΙΑΘΕΣΗ: Beacon Multimedia, Αετιδέων 13, Τηλ.: 6595630
Τιμή: 6.150 δρχ. + Φ.Π.Α

Επιμέλεια: Γιώργος Ιωσηφίδης
geios@compupress.gr

...ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗ
Α' ΜΕΡΟΣ

Η αγορά υπολογιστή στις μέρες μας μοιάζει εύκολη υπόθεση λόγω της πληθώρας των υποσυστημάτων και των περιφερειακών που υπάρχουν. Στην πραγματικότητα, όμως, πολλές φορές αυτή η πληθώρα λειτουργεί ανασταλτικά και μπορεί να προκαλέσει σύγχυση και αποπροσανατολισμό στους επίδοξους αγοραστές. Ξεκαθάρισμα τώρα!



Στις μέρες μας η αγορά ενός υπολογιστή, με την πληθώρα των υπολογιστικών υποσυστημάτων που υπάρχουν, φαίνεται αρκετά εύκολη και συνηθισμένη υπόθεση. Στην πραγματικότητα, όμως, μόνο εύκολη δεν είναι αυτή η διαδικασία, αφού, προτού προχωρήσει κάποιος σε οποιαδήποτε αγορά, πρέπει να λάβει υπόψη του ορισμένους παράγοντες, όπως τις δυνατότητες των συγκεκριμένων υποσυστημάτων /περιφερειακών που θα αποτελούν τον υπολογιστή, τις ιδιαίτερες ανάγκες του και φυσικά τις οικονομικές του δυνατότητες.

Ο υπολογιστής, άλλωστε, αποτελεί ένα σύνολο από υποσυστήματα που εργάζονται σε πλήρη αρμονία μεταξύ τους. Η κακή λειτουργία ενός εξ αυτών μπορεί να επηρεάσει τη συνολική απόδοση του υπολογιστή και να έχει την αποκλειστική ευθύνη για την τυχόν κακή λειτουργία του. Η πληθώρα των υποσυστημάτων που υπάρχουν σήμερα σίγουρα λειτουργεί θετικά για τον αγοραστή/χρήστη, αφού έτσι του παρέχονται περισσότερες επιλογές για να διαλέξει ποια από αυτά θα αποτελέσουν το "μηχανάκι" του. Αυτή όμως η πληθώρα μπορεί να προκαλέσει και αρκετούς πονοκεφάλους, σύγχυση και αποπροσανατολισμό.

Στη συνέχεια θα μιλήσουμε για τα σύγχρονα υποσυστήματα που υπάρχουν στην ελληνική αγορά, δίνοντας την ευκαιρία στο χρήστη και αναγνώστη του "PC Master" να μάθει ορισμένες από τις δυνατότητές τους, μερικές ενδεικτικές τιμές κόστους και να αποφασίσει ποια ταιριάζουν στο χαρακτήρα του και ποια καλύπτουν τις ιδιαίτερες ανάγκες του ή καλύπτουν συγκεκριμένες εργασίες.

ΒΑΣΙΚΑ ΥΠΟΣΥΣΤΗΜΑΤΑ

Τα βασικότερα υποσυστήματα/περιφερειακά του υπολογιστή είναι:

Α) Οθόνη
Β) Επεξεργαστής
Γ) Mainboard
Δ) Κάρτα γραφικών
Ε) Αποθηκευτικά μέσα
Ζ) Κάρτα ήχου

ΟΘΟΝΗ

Η οθόνη αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα υποσυστήματα του υπολογιστή. Δυστυχώς η προσφορά της στις επιδόσεις και στη συνολική εικόνα που παρουσιάζει ένα σύγχρονο σύστημα αδικείται από το χρήστη. Στην πραγματικότητα, όμως, αποτελεί, εκτός από οικονομική, και προσωπική επένδυση, αφού η ποιότητα της εικόνας έχει σημαντική επίδραση στην υγεία μας, και δη στα μάτια μας.

Οι σημερινές οθόνες χωρίζονται σε δύο τύπους: στις οθόνες με καθοδικό σωλήνα (Shadow Mask ή τύπου Trinitron, Diamondtron, Sonictron) και στις οθόνες υγρών κρυστάλλων LCD ή TFT.

Κάθε τύπος έχει τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματά του, αλλά σε γενικές γραμμές οι παράγοντες που παίζουν καθοριστικό ρόλο στη συνολική απόδοση και ποιότητα μίας οθόνης είναι οι εξής τρεις:

Α) Ποιότητα κατασκευής

Δυστυχώς η ποιότητα κατασκευής της οθόνης είναι δύσκολο να εκτιμηθεί. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν μερικά σημεία που είναι άξια προσοχής. Το είδος των πλαστικών του "κοστουμιού" της οθόνης, το χρώμα, η αίσθηση και η καλή κατασκευή των ρυθμιστικών πλήκτρων, το φινίρισμα, ακόμα και η κατασκευή του "λαιμού" στήριξης, μπορούν να δώσουν μία μικρή ιδέα στο χρήστη για την ποιότητα κατασκευής της. Δυστυχώς η δυνατότητα που παρέχεται στο χρήστη να ελέγξει την ποιότητα των ηλεκτρονικών κυκλωμάτων της οθόνης είναι από περιορισμένη έως αδύνατη. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν κάποιοι



παράγοντες που με τη σειρά τους μπορεί να προϊδεάσουν το χρήστη για την ποιότητά τους. Το refresh rate (συχνότητα κάθετης ανανέωσης) και τα πιστοποιητικά ασφάλειας (TCO95 κ.λπ.) είναι δύο από αυτούς τους παράγοντες.

B) Refresh rate

Η χαμηλή συχνότητα ανανέωσης πολλές φορές είναι υπαίτια για τους συχνούς πονοκεφάλους, τις ζαλάδες, το κοκκίνισμα των ματιών, ακόμα και για κάποια είδη ημικρανίας. Η τιμή του refresh rate πρέπει να είναι τουλάχιστον ίση με 85Hz για να μην παρατηρούνται τέτοιου είδους συμπτώματα. Πολλοί κατασκευαστές χρησιμοποιούν χαμηλής ποιότητας και φθηνά ηλεκτρονικά κυκλώματα, με άμεσο στόχο τη μείωση του κόστους κατασκευής της οθόνης, και έτσι η συχνότητα κάθετης ανανέωσης είναι χαμηλή. Ο χρήστης πρέπει να προσέξει, ώστε η συχνότητα κάθετης ανανέωσης να ξεπερνάει, αν είναι δυνατόν, τα 85Hz στη μέγιστη προτεινόμενη από τον κατασκευαστή ανάλυση, για να μπορεί να εργάζεται σωστά και ξεκούραστα.

Γ) Πιστοποιητικά ασφάλειας

Η οθόνη δυστυχώς δεν είναι αθώα στη χρήση της και στο πρόσφατο παρελθόν εξακριβώθηκε ότι η απρόσεκτη, αλόγιστη ή παρατεταμένη χρήση της έχει σχέση με διάφορες διαταραχές στην υγεία του ανθρώπου. Γι' αυτό το λόγο, θεσπίστηκε το πρότυπο MRP (εκπομπή ακτινοβολίας, εργονομία) και έπειτα η εξέλιξή του MRP II (αυστηρότερα μέτρα για την εκπομπή ακτινοβολίας). Σήμερα η εξέλιξη όλων τον μετέπειτα προτύπων (μεταξύ αυτών το TCO92, το TCO95) ονομάζεται TCO99 και αποτελεί το αυστηρότερο μέχρι στιγμής πρότυπο ασφάλειας για τις σύγχρονες οθόνες. Το συγκεκριμένο πρότυπο έχει σχέση με την πρόληψη ατυχημάτων (βραχυκυκλώματος, πυρκαγιάς κ.λπ.), που έχουν άμεση σχέση με την ηλεκτρική εγκατάσταση της συσκευής, με τη μείωση των εκπεμπόμενων ποσών ηλεκτρομαγνητικής ακτινοβολίας, με τις συχνότητες ανανέωσης, με την εργονομία της οθόνης, με την ομοιομορφία στη φωτεινότητα και στην αντίθεση σε όλο το ορατό της πλαίσιο, με τη μείωση των αντανακλάσεων και τη χρησιμοποίηση ανακυκλώσιμων υλικών για την κατασκευή της.

Δώστε, λοιπόν, βάση στην ποιότητα της οθόνης πριν να προβείτε σε οποιαδήποτε αγορά. Σήμερα οι δεκαεφτάρες οθόνες με καθοδικό σωλήνα CRT αποτελούν την καλύτερη λύση για το σύγχρονο χρήστη, αφού το κόστος τους έχει μειωθεί σημαντικά σε σχέση με το παρελθόν, ξεκινώντας από τις περίπου 80.000 δρχ. και φτάνοντας τις 200.000 δρχ., ανάλογα με τον κατασκευαστή. Μερικές δεκαεννιάρες επίσης αποτελούν εξαιρετική αγορά. Δυστυχώς, η ποιότητα μίας οθόνης έχει άμεση σχέση με το κόστος της, γι' αυτό, αν είναι δυνατόν, προτιμήστε ό,τι ακριβότερο στην κατηγορία που αρέσκεστε.



Οι οθόνες που βασίζονται στην τεχνολογία υγρών κρυστάλλων είναι πολύ πιο ασφαλείς για την υγεία, αλλά δυστυχώς το κόστος τους είναι αυτή τη στιγμή απαγορευτικό για το μέσο χρήστη. Αν πάντως υπάρχει η οικονομική δυνατότητα, προτιμήστε τες με κλειστά μάτια, παρά τα όποια μειονεκτήματά τους.

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ

Ο επεξεργαστής αποτελεί την κινητήρια δύναμη ενός σύγχρονου συστήματος και οι επιδόσεις του έχουν μεγάλο αντίκτυπο στη συνολική απόδοση του συστήματος. Η επιλογή του, λοιπόν, πρέπει να γίνεται με ιδιαίτερη προσοχή και αρκετή περίσκεψη. Οι δυο επικρατέστερες εταιρείες κατασκευής επεξεργαστών (Intel και AMD) προσφέρουν εφάμιλλων επιδόσεων και ποιότητας προϊόντα.

Επεξεργαστές Intel

Η "μεγάλη κυρία" αντιπροσωπεύεται στην αγορά από τρία είδη επεξεργαστών: τον Pentium 4, που κατασκευάστηκε για να αντικαταστήσει τον Pentium III, τον Pentium III και τον Celeron.

Ο Pentium 4 μόλις έκανε την εμφάνισή του και δεν πωλείται ακόμη στην ελληνική αγορά, γι' αυτό και δεν θα ασχοληθούμε ακόμη με την περίπτωσή του - και μάλλον θα αργήσουμε, αφού το κόστος αγοράς του είναι αυτή τη στιγμή εξωφρενικό!

Ο Pentium III αποτελεί την πρόταση της Intel για τα συστήματα μεσαίου και μεγάλου προϋπολογισμού. Είναι κατασκευασμένος με τη μέθοδο των 0,18 μικρών (επέτρεψε την επίτευξη μεγαλύτερων συχνοτήτων, τη μείωση των θερμοκρασιών λειτουργίας του επεξεργαστή και βοήθησε στην κατανάλωση μικρότερων ποσοτήτων ρεύματος) και έχει ενσωματωμένη στον πυρήνα μνήμη L2 (cache) 256KB, η οποία "τρέχει" στην ίδια ταχύτητα με αυτόν (on-die), ενώ η L1 cache είναι μεγέθους 32KB. Υποστηρίζει τις εντολές SSE (Streaming SIMD Extensions) της Intel για την επιτάχυνση multimedia εφαρμογών. Ο δίαυλος επικοινωνίας του επεξεργαστή με το υπόλοιπο σύστημα είναι 100MHz ή 133MHz και κυκλοφορεί σε μορφή Flip-Chip (FC-PGA).

Ο Celeron αποτελεί την πρόταση της κατασκευάστριας εταιρείας για συστήματα χαμηλότερου προϋπολογισμού και η κατασκευή του δεν διαφέρει πολύ από εκείνη του μεγάλου του αδερφού Pentium III. Ετσι, κατασκευάζεται και αυτός με τη σειρά του με τη μέθοδο των 0,18 μικρών και ενσωματώνει επίσης L1 cache 32KB. Το μέγεθος της L2 cache όμως είναι 128KB έναντι 256KB του Pentium III και, παρ'



όλο που είναι τεχνολογίας on-die, οι επιδόσεις του επεξεργαστή είναι σημαντικά χαμηλότερες του μεγάλου του "αδελφού". Αυτό οφείλεται κατά ένα μέρος στο μέγεθος της cache και κατά ένα άλλο στο γεγονός ότι είναι 4-way associative με cache latency 2 έναντι 8-way associative με cache latency 0 (σημαίνει ότι δεν υπάρχει αναμονή για να επεξεργαστεί και να στείλει δεδομένα) του Pentium III. Σημαντικό μειονέκτημα επίσης αποτελεί και η ξεπερασμένη ταχύτητα του διαύλου επικοινωνίας του Celeron, που εδώ και αρκετό καιρό παραμένει στα 66MHz. Ο Celeron, όπως και ο Pentium III, βρίσκεται σε μορφή Flip-Chip.

Οι τιμές του Pentium III ξεκινούν από τις 80.000 δρχ. περίπου στη συχνότητα των 650MHz και αγγίζουν τις 230.000 δρχ. για την κορυφαία συχνότητα του 1GHz. Ο Celeron, στη μικρότερη συχνότητα, των 600MHz, που μπορεί να βρεθεί σήμερα στην ελληνική αγορά, κοστίζει 37.000 δρχ., ενώ στη μεγαλύτερη διαθέσιμη συχνότητα, των 766MHz, κοστίζει 83.000 δρχ.

Επεξεργαστές AMD

Η μεγάλη αντίπαλος της Intel έχει κάθε λόγο να αισθάνεται αισιόδοξη για το μέλλον, αφού οι νέοι επεξεργαστές της έχουν ήδη αποσπάσει μεγάλο μέρος της αγοραστικής πίτας από την Intel. Οι νέοι επεξεργαστές της AMD χαρακτηρίζονται από εξαιρετικές επιδόσεις και πολύ καλή κατασκευαστική ποιότητα, χαρακτηριστικά που δεν άφησαν αδιάφορο τον παγκόσμιο ειδικό Τύπο και τους χρήστες σε όλο τον κόσμο.

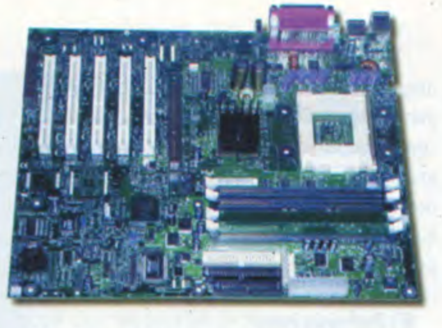
Για τα ακριβότερα και δυνατότερα σε επεξεργαστική ισχύ συστήματα, η πρόταση της AMD ακούει στο όνομα Athlon (πυρήνας Thunderbird), ενώ για τα συστήματα χαμηλότερου προϋπολογισμού η μεγάλη πια εταιρεία προτείνει τον Duron. Οι ομοιότητες των επεξεργαστών της AMD είναι αρκετές, όπως και οι διαφορές τους. Οι δυο νέοι επεξεργαστές είναι κατασκευασμένοι με την τεχνολογία 0,18 μικρών για τους λόγους που προαναφέραμε. Η



ιδιαίτερα εξελιγμένη αρχιτεκτονική τους όμως έναντι των επεξεργαστών της Intel επέτρεψε στον επεξεργαστή Athlon της AMD να αγγίξει το 1,2GHz έναντι του μόλις 1GHz που έφτασε ο Pentium III της Intel. Χρησιμοποιούν δίαυλο επικοινωνίας 200MHz (EV6) - καρπός της συνεργασίας της AMD με τις Digital και Alpha. Ο Athlon ενσωματώνει 256KB L2 cache (on-die), ενώ ο Duron 64KB L2 cache (on-die), και μάλιστα 16-way associative, ενώ η μνήμη πρώτου επιπέδου και στους δυο επεξεργαστές είναι μεγέθους 128KB. Σε μετρήσεις που έχουν πραγματοποιηθεί στο εργαστήριο του αδερφού περιοδικού "Computer για Ολους" διαπιστώσαμε ότι ο Athlon πετυχαίνει ελάχιστα καλύτερες επιδόσεις από τον επεξεργαστή Pentium III της Intel στην ίδια συχνότητα, ενώ ο Duron στην κυριολεξία κατατροπώνει τον Celeron της ίδιας με αυτόν συχνότητας. Οι τιμές των επεξεργαστών της AMD αποτελούν επίσης μία έκπληξη μετά τις κορυφαίες επιδόσεις τους. Ο Athlon της χαμηλότερης διαθέσιμης συχνότητας, των 700MHz, κοστίζει 57.000 δρχ., ενώ στη συχνότητα του 1GHz κοστίζει 126.000 δρχ., τιμή σχεδόν υποδιπλάσια του Pentium III της αντίστοιχης συχνότητας. Ο Duron αποτελεί, κατά τη γνώμη μας, την καλύτερη δυνατή αγορά για το σύγχρονο χρήστη, αφού συνδυάζει πολύ καλές επιδόσεις με ιδιαίτερα χαμηλές τιμές. Ετσι, ο Duron των 600MHz κοστίζει 26.000 δρχ., ενώ εκείνος των 750MHz κοστίζει 37.000 δρχ., τιμή πολύ χαμηλότερη εκείνης του Celeron στα 766MHz.

MAINBOARD

Το mainboard είναι άμεσα συνδεδεμένο με την επιλογή επεξεργαστή, αφού πρέπει να διαθέτει το κατάλληλο chipset υποστήριξής του. Το chipset υποστήριξης που ολοκληρώνει ένα mainboard είναι υπεύθυνο για τη διαχείριση των επιμέρους λειτουργιών των διάφορων υποσυστημάτων του υπολογιστή. Πριν από την αγορά του mainboard, ο χρήστης πρέπει να δώσει σημασία σε μερικά χαρακτηριστικά και λειτουργίες του. Η επεκτασιμότητα (θύρες PCI, ISA, CNR, AMR), η ταχύτητα, οι ευκολίες (Jumperless mode, D-Led, Dual-Bios) και οι επιπρόσθετες λειτουργίες (SCSI controller, UltraATA 66,100, ενσωματωμένο κύκλωμα κάρτας γραφικών ή ήχου) είναι χαρακτηριστικά που πρέπει να τον απασχολήσουν. Η επιλογή του δυστυχώς πολλές φορές είναι δύσκολη υπόθεση, γι' αυτό χρειάζεται λίγο διάβασμα και αρκετό ψάξιμο στο Internet για να μπορέσει ο χρήστης να βρει εκείνο που ταιριάζει περισσότερο στις ιδιαίτερες απαιτήσεις του. Τα mainboards, ανάλογα με τα chipsets, την τροφοδοσία και το δίαυλο επικοινωνίας, χωρίζονται σε εκείνα που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές της Intel και σε εκείνα που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές της AMD.



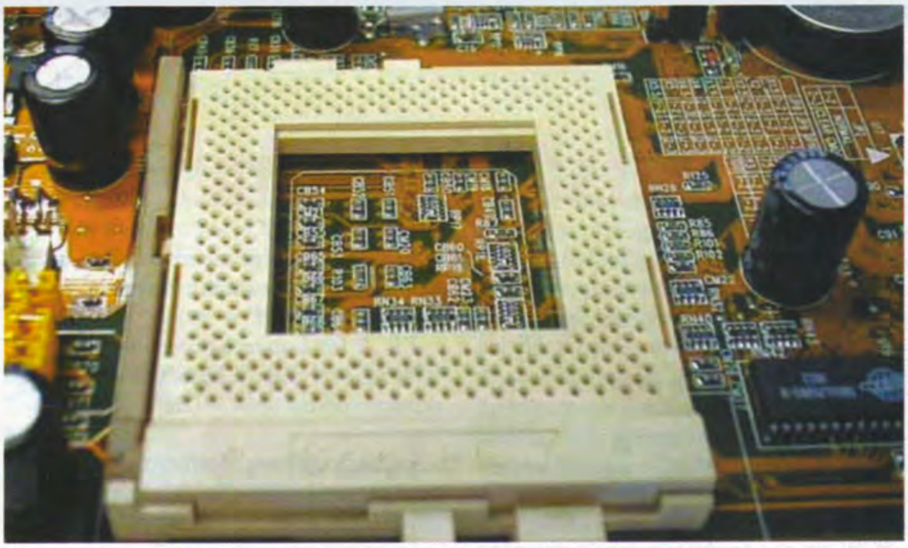
Mainboards για επεξεργαστές Intel

Τα mainboards που υποστηρίζουν τους επεξεργαστές της μεγαλύτερης εταιρείας κατασκευής επεξεργαστών στον κόσμο μπορούν να καλύψουν τις ανάγκες οποιουδήποτε χρήστη. Οι εταιρείες που κατασκευάζουν τα chipsets υποστήριξης που ολοκληρώνουν τα σύγχρονα mainboards είναι δύο, η Intel και η Via. Η Intel κατασκεύαζε πάντα chipsets για να υποστηρίξει τους επεξεργαστές της και στις μέρες μας υπάρχουν αρκετές ενδιαφέρουσες προτάσεις από την κατασκευάστρια εταιρεία.

Το chipset i810 κατασκευάστηκε με σκοπό να καλύψει τις ανάγκες της αγοράς για συστήματα χαμηλού προϋπολογισμού, αφού αποτελεί μία ιδιαίτερα φθηνή λύση. Το συγκεκριμένο chipset ευθύνεται για την εικόνα στο monitor του υπολογιστή, αφού, εκτός από τη διαχείριση των υπόλοιπων συσκευών και υποσυστημάτων, ολοκληρώνει υποσύστημα γραφικών και κάποιες φορές τα mainboards που το ολοκληρώνουν διαθέτουν integrated κάρτα ήχου. Το i810 υποστηρίζει όλους τους επεξεργαστές της Intel (εκτός του Pentium III, που "τρέχει" στα 133MHz) και ενσωματώνει χαρακτηριστικά όπως το UltraATA 66. Το υποσύστημα γραφικών, βέβαια, δεν αποτελεί λύση για το σκληροπυρηνικό gamer, αφού οι επιδόσεις του σε τρισδιάστατες εφαρμογές είναι χαμηλές. Τα mainboards που ολοκληρώνουν το εν λόγω chipset κοστίζουν 25.000 δρχ. σε κάποιες περιπτώσεις.

Το chipset 440BX, παρ' όλο που βρίσκεται στην κυκλοφορία περίπου δύο χρόνια, παραμένει ο βασιλιάς των επιδόσεων, αφού καταφέρνει να συναγωνίζεται επάξια (με μνήμη PC-133) το i820, τη στιγμή που εκείνο χρησιμοποιεί την εξαιρετικά γρήγορη μνήμη Rambus. Δυστυχώς το chipset 440BX, εξαιτίας των περιορισμών της αρχιτεκτονικής του (η μνήμη λειτουργεί συγχρόνως με το bus), δεν αποτελεί σήμερα εγγυημένη λύση και ο σύγχρονος χρήστης πρέπει μάλλον να στραφεί σε μία πιο σύγχρονη πρόταση, όπως είναι αυτή του i815.

Το chipset 440BX σε κάποιες υλοποιήσεις φτάνει τις 60.000 δρχ. ανάλογα με τα χαρακτηριστικά που ενσωματώνει, ενώ οι τιμές κόστους ξεκινούν από τις 30.000 δρχ. περίπου. Το i815 αποτελεί τη μεσαία πρόταση της Intel, αφού συνεργάζεται άψογα με τη φθηνή μνήμη PC-133 και διαθέτει εξαιρετικά χαρακτηριστι-



κά. Οι επιδόσεις του είναι πολύ καλές και η μνήμη μπορεί να λειτουργήσει ασύγχρονα με το δίαυλο του επεξεργαστή. Διαθέτει UltraATA 66,100 και σε κάποιες υλοποιήσεις μπορεί να φιλοξενήσει μέχρι και οκτώ συσκευές. Το νέο αυτό chipset κατάφερε να κερδίσει τις εντυπώσεις και να εξισορροπήσει τις όποιες άσχημες αναμνήσεις άφησε με την κυκλοφορία του το chipset i820 (πολύ κακές επιδόσεις όταν χρησιμοποιούσε μνήμη PC-133, προβλήματα με το MTH, αποσύρσεις αρκετών χιλιάδων mainboards κ.λπ.). Τα mainboards που ολοκληρώνουν το chipset i815 κοστίζουν από 40.000 δρχ. περίπου και φτάνουν τις 70.000 δρχ., ανάλογα με τον κατασκευαστή και τα επιμέρους χαρακτηριστικά που ενσωματώνουν. Η αγορά ενός mainboard που ολοκληρώνει το chipset i820 σε κάποιες υλοποιήσεις φτάνει και τις 100.000 δρχ., αλλά την αγορά του δεν θα τη συστήναμε στον απλό χρήστη και gamer. Στη χώρα μας μόλις έφθασαν τα πρώτα mainboards που ολοκληρώνουν το chipset i850, το οποίο αποτελεί τη νέα πρόταση της Intel και κατασκευάστηκε με σκοπό να υποστηρίξει το νέο της όπλο, τον Pentium 4. Δυστυχώς, ο συνδυασμός τους με τη μνήμη Rambus είναι αναπόφευκτος, με αποτέλεσμα το κόστος τους να αγγίζει δυσθεώρητα ύψη! Οι επιδόσεις του συγκεκριμένου chipset είναι εκπληκτικές αφού ο δίαυλος επικοινωνίας του chipset με τον επεξεργαστή είναι χρονισμένος στα 400MHz! Η Via, από την άλλη, κέρδισε τις εντυπώσεις με την κυκλοφορία του Apollo PRO 133A, ενός chipset που συνεργάζεται άψογα με τη μνήμη PC-133, και μάλιστα με δυνατότητα να λειτουργεί ασύγχρονα με το δίαυλο του επεξεργαστή. Οι επιδόσεις του είναι πολύ καλές και ενσωματώνει όλα τα σύγχρονα χαρακτηριστικά σε ένα πολύ ελκυστικό πακέτο, αφού οι τιμές των mainboards που το ολοκληρώνουν ξεκινούν από τις 25.000 δρχ. και φθάνουν σε κάποιες περιπτώσεις τις 55.000 δρχ. Οι περισσότερες υλοποιήσεις των κατασκευαστών mainboards διαθέτουν εκπληκτικές ικανότητες για υπερχρονισμό και αποτελούν εξαιρετικές λύσεις για τον σύγχρονο overclocker.

Mainboards για επεξεργαστές AMD

Το πρώτο chipset που κατασκεύασε η AMD για να υποστηρίξει κάποιον επεξεργαστή της ήταν το AMD 750 (Irongate), που κατασκευάστηκε για τον Athlon. Ακολούθησε στη συνέχεια το KX-133, κατασκευής Via, που αποτελούσε μία πιο σύγχρονη και ταχύτερη πρόταση. Σήμερα η καλύτερη πρόταση υποστήριξης των νέων επεξεργαστών της AMD είναι το KT-133 της Via, η οποία συνεργάζεται πολύ στενά με την AMD, με μοναδικό σκοπό την εκθρόνιση της Intel από την κορυφή της αγοράς.

Το KT-133 αποτελεί μία εξαιρετική πρόταση, που ενσωματώνει όλα τα σύγχρονα χαρακτηριστικά τα οποία επιθυμεί να έχει στη διάθεσή του ο σύγχρονος χρήστης. Ετσι, λοιπόν, συναντάμε σε αυτό controller UltraATA 66,100, διαθέτει jumperless mode και σε κάποιες περιπτώσεις διάφορες υλοποιήσεις επιτρέπουν την αλλαγή του multiplier για τον υπερχρονισμό των επεξεργαστών της AMD.

Υποστηρίζουν τη μνήμη PC-133, η οποία λειτουργεί ασύγχρονα με το δίαυλο του επεξεργαστή, αφού εκείνος "τρέχει" στα 200MHz (EV6).

Οι τιμές των mainboards που ολοκληρώνουν το chipset KT-133 της ανανεωμένης Via κυμαίνονται από 45.000 δρχ. μέχρι 70.000 δρχ. για κάποιες υλοποιήσεις.

Σύντομα η AMD θα ρίξει στην αγορά το νέο chipset 760, που θα υποστηρίζει τους παλιούς αλλά και τους νέους επεξεργαστές της οι οποίοι θα "τρέχουν" με δίαυλο χρονισμένο στα 266MHz και θα συνεργάζονται με τη νέα, και πολλά υποσχόμενη μνήμη DDRAM, το αντίπαλο δέος για την όχι και τόσο προστατευόμενη πια της Intel, μνήμη Rambus (η μεγάλη εταιρεία διέκοψε τη συνεργασία της με την κατασκευάστρια της μνήμης Rambus και στο μέλλον θα κατασκευάσει chipsets υποστήριξης για τον Pentium 4 που θα συνεργάζονται με τη φθηνή μνήμη SDRAM αλλά και την πολλά υποσχόμενη μνήμη DDRAM). Θα συνεχίσουμε όμως στο επόμενο τεύχος.

PC



USER POWER

Φίλοι μας,
Για άλλο ένα τεύχος ο λόγος σε εσάς για τους σχολιασμούς, τις απόψεις και τις καταγγελίες σας. Τον τελευταίο μήνα, εξαιτίας της δημοσίευσης σε δύο διαδοχικά τεύχη της πολύ ενδιαφέρουσας επιστολής του αναγνώστη μας από το Αίγιο, συσσωρεύτηκαν αρκετά γράμματα και e-mails σας. Ας τα δούμε μαζί, λοιπόν.

Επιμέλεια: Βαγγέλης Κράτσας
vantor@compupress.gr

ΣΧΟΛΙΑ ΚΑΙ... ΣΧΟΛΕΙΑ!

Ξεκινάμε με τον Μανώλη Καλπενίδη, ο οποίος, αν θυμάστε, μας είχε στείλει μία αρκετά καυστική επιστολή που δημοσιεύθηκε στο τεύχος 129 της 1ης Οκτωβρίου. Λάβαμε, λοιπόν, μια νέα, με την οποία και ξεκινάμε:

"Φίλτατε κ. Κράτσα,

Θα ήθελα, μια που το όνομά μου αναφέρθηκε σε κάποια από τα προηγούμενα τεύχη του 'PCM', να σας ξαναγράψω για να απαντήσω, όσο πιο σύντομα γίνεται, σε όσα γράφτηκαν.

Καταρχήν, πιστεύω ότι με έχετε παρεξηγήσει. Αυτά που έγραψα αποτελούν τα πιστεύω μου σε κάθε τομέα της ζωής. Το να έχετε μία άλλη άποψη δεν με ενοχλεί, αλλά το να αμφισβητείτε ότι αυτά που γράφω είναι πράγματι οι απόψεις μου με κάνει έξω φρενών. Πώς, δηλαδή, εσείς υποθέσατε ότι εγώ όταν με συμφέρει επικαλούμαι την ελεύθερη αγορά ενώ, όπως γράφετε, 'προκειμένου να δικαιολογήσω τα αδικαιολόγητα, το ρίχνω στη φιλοσοφία και την επανάσταση'; Το πρόβλημα που περιγράφω είναι γενικότερο και δεν αφορά μόνο στα παιχνίδια των Η/Υ. Εκεί είναι το λιγότερο (γιατί, τουλάχιστον εκεί, για να βγει το παιχνίδι, ορισμένες φορές υπήρξαν πράγματι άνθρωποι που δούλεψαν αρκετά και όταν δίνω τις 10.000 δρχ. πληρώνονται όσο τους αξίζει και αυτοί και οι εταιρείες), οι μεγάλες ζημιές έχουν γίνει αλλού. Δεν πιστεύω ότι αυτά που γράφω είναι φιλοσοφίες, γιατί αρκεί ένα ανοιχτό μυαλό για να καταλάβει ότι είναι πράγματα προφανή (ίσως, βέβαια, αυτό να είναι και το μεγαλύτερο προσόν ενός φιλοσόφου). Πιστεύω, όμως, ότι από τη στιγμή που προσπαθούμε να γκρεμίσουμε αυτόν τον κόσμο που μας δώσανε και να φτιάξουμε έναν νέο, όπως ακριβώς τον ονειρευόμαστε (αναφέρομαι σε πολύ συγκεκριμένη μερίδα ανθρώπων), πρέπει να είναι επαναστατικά. Το ότι εσείς μπορεί να θεωρείτε ουτοπία ένα τέτοιο εγχείρημα είναι άσχετο. Στον Ανδρέα 'dizzy' Κ. δεν έχω να πω τίποτα, καθώς το γράμμα του το κατάλαβα ως συμπλήρωμα του δικού μου ή τέλος πάντων ως διαφορετική άποψη (δεν ήταν και πολύ σαφές). Να ευχαριστήσω τον Ιάσονα Σιούτη (τ. 132, σελ. 163) ο οποίος, από ό,τι φαίνεται, είναι ο μοναδικός από αυτούς που σχολίασαν το γράμμα μου που κατάλαβε το νόημά του. Φίλε, αν έχεις το κουράγιο, ονειρέψου και εσύ μαζί μας ότι θα χτίσουμε τον κόσμο όπως τον θέλουμε και να είσαι βέβαιος ότι θα το πετύχουμε.

Φιλικούς χαιρετισμούς,
Manny 'Καλπενίδης Μανώλης' Calavera

*Υ.Γ. 1: Ακούστε ένα κουφό: **'Νεκροί όλου του κόσμου ενωθείτε! Θάνατος στον προδότη Λάζαρο!'***

Υ.Γ. 2: Για όσους δεν το πιστεύουν: Η ΕΠΑΝΑΣΤΑΣΗ ΕΡΧΕΤΑΙ! ΟΝΕΙΡΕΥΤΕΙΤΕ! Είμαστε περισσότεροι απ' όσο νομίζετε!

Σημείωση: Αν δεν μπορείτε να το δημοσιεύσετε στη στήλη 'User Power', τότε βάλτε το στην Αλληλογραφία.

Ευχαριστώ για το χρόνο σας."

Φίλε Μανώλη, σεβαστές οι απόψεις σου και, βέβαια, δεν έχουμε κανένα πρόβλημα με αυτές ή με σένα. Στην απάντησή μας τότε γράφαμε μάλιστα χαρακτηριστικά: "Δεν υποστηρίζω πως η σωστή απάντηση στα παραπάνω είναι ντε και καλά 'όχι'. Εξαρτάται από τα πιστεύω του καθενός". Αφού λοιπόν υποστηρίζεις πως ναι, η συλλογή με τα CDs που έχεις σπίτι σου ανήκει στην ανθρωπότητα και, επομένως, και σε μένα, στείλε μου σε παρακαλώ τη διεύθυνσή σου για να περάσω μία από αυτές τις μέρες για ξεδιάλεγμα.

Περνάμε τώρα σε ένα άλλο ενδιαφέρον θέμα, αυτό των βιβλίων πληροφορικής στα σχολεία. Ο Ufoman μάς γράφει σχετικά και επιφυλασσόμαστε για μια εκτενή απάντηση μαζί με μια δική μας σχετική ανάλυση σε προσεχές τεύχος του περιοδικού.

"Αγαπητοί συντάκτες,

Αν και δεν είμαι από τους αρχαιότερους αναγνώστες, με καίει ένα πολύ σημαντικό θέμα που ίσως το περιοδικό πρέπει να αναφέρει. Ναι, καλά καταλάβατε, το θέμα των βιβλίων πληροφορικής στα σχολεία. Αν και δεν θα έπρεπε να παραπονιέμαι εγώ γιατί πάω σε ιδιωτικό που κάνει την πληροφορική στα αγγλικά, με βιβλία που ακόμα και οι συγγραφείς των ελληνικών βιβλίων θα ήθελαν να αγοράσουν, έτυχε μέσω ενός φίλου μου να μου πέσει το βιβλίο της πληροφορικής της Α΄ Λυκείου. Ανοίγοντας λοιπόν αυτό το βιβλίο στην ενότητα των μικροεπεξεργαστών, βλέπω ότι αναφέρει ΜΟΝΟ 2 486 αντί για τους 4-5 που θα έπρεπε (80486, 80486SX, 80486DX, 80486DX2, 80486DX4). Αν δεν κάνω λάθος, οι προηγούμενοι επεξεργαστές είναι της Intel. Το βιβλίο αναφέρει τους δύο πρώτους ως γενιά των 80486 επεξεργαστών. Επίσης, λέει σε άλλη σελίδα πως υπάρχουν floppy diskettes με χωρητι-

κότητα μεγαλύτερη των 100MB. Ναι, υπάρχουν, αλλά απαιτούν και ειδική συσκευή για να διαβαστούν (λέγε με IMATION LS120, IOMEGA ZIP). Το επίπεδο των μαθητών, όμως, στην πληροφορική δεν είναι ίδιο με αυτό των αναγνωστών του 'PC Master' και πολύ λίγοι ξέρουν τη διαφορά αυτή στα δημόσια σχολεία.

Ο πάντα δικός σας,
UFOMAN"

Η τελευταία επιστολή του δεκαπενθήμερου σχολιάζει τα γραφόμενα στο τεύχος 131 της 1ης Νοεμβρίου 2000:

"Πολυαγαπημένο μου 'PCM',

Μόλις έλαβα το τελευταίο τεύχος σου στα χέρια μου (1η Νοεμβρίου) και αν και σε διαβάζω από αρκετά παλιά είναι η πρώτη φορά που ένιωσα τόσο έντονη την ανάγκη να σου γράψω. Αφορμή είναι τα όσα γράφηκαν στη στήλη 'User Power' κυρίως από τον wannabe Schattenjaeger.

Καταρχήν, απορώ πού έβγαλες το συμπέρασμα ότι η οικονομία μας αναπτύσσεται (και μάλιστα με τεράστια άλματα). Ναι, δεν διαφωνώ, τα κέρδη των μεγαλοβιομηχάνων και των πολυεθνικών αυξήθηκαν κατά 40% το 1999, αλλά πλέον σχεδόν 2.500.000 Ελληνες ζουν κάτω από το όριο της φτώχειας. ***Αν εσύ αυτό το λες ανάπτυξη, μάλλον το επώνυμό σου είναι Κόκκαλης.***

Φυσικά, και οι εταιρείες ζημιώνονται από την πειρατεία, αλλά γιατί κόπτεσαι τόσο για τις εταιρείες, δεν το καταλαβαίνω. Ανέφερες, για παράδειγμα, την Origin. ***Ναι, η Origin χρεοκόπησε, όμως το σπίτι του Garriot κοστίζει πάνω από μισό δισ.*** *Δεν λέω, βέβαια, υπήρξαν κι άλλοι που έμειναν χωρίς δουλειά, όμως αν ο Garriot σκεφτόταν εσένα κι εμένα όσο τον σκέφτεσαι εσύ, θα προτιμούσε τα Ultima να κοστίζανε 1.000 δρχ. λιγότερο παρά να βγάλει ο ίδιος τόσα δισ. Εξάλλου η Origin δεν κήρυξε πτώχευση (και ποιος θα πίστευε ότι κήρυξε πτώχευση με τον Garriot να έχει τέτοια περιουσία) όπως ξέρεις, αλλά υπέκυψε στους ίδιους νόμους της αγοράς που εσύ υπερασπίζεσαι (το μεγάλο ψάρι τρώει το μικρό).*

Οσο για το θέμα της πειρατείας, δεν πιστεύω ότι είναι ένα μέσο αντίδρασης, καθότι είναι πολύ μεμονωμένο ως μέσο, παρόλο που πιστεύω ότι τα παιχνίδια έχουν αναχθεί σε μορφή τέχνης εδώ και πολλά χρόνια, και η τέχνη πρέπει να είναι ελεύθερη και όχι προϊόν, όπως είπες κι εσύ, φίλε Vantor. Και όσο για το τελευταίο που είπες, όχι, δεν θεωρώ τον εαυτό μου gamer, γιατί θεωρώ πως το να προσδιορίζεις τον εαυτό σου ως gamer όταν μιλάς για τόσο ευρέα θέματα, είναι σαν να φοράς παρωπίδες.

Τα φωτεινά μυαλά που έδωσαν πραγματική ώθηση στην επιστήμη δεν το έκαναν για το προσωπικό κέρδος τους, αλλά για το κέρδος της ανθρωπότητας, όπως ακριβώς και οι πρώτοι δημιουργοί παιχνιδιών τα έφτιαχναν για την ψυχαγωγία και τη χαρά της δημιουργίας.

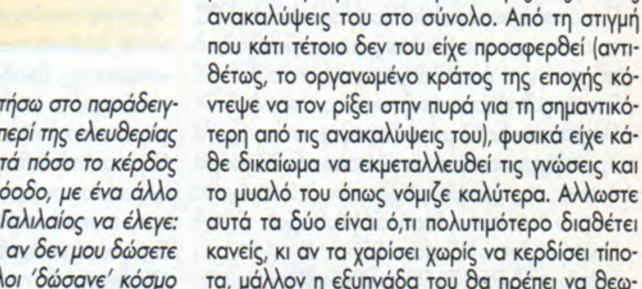
Τέλος, θα ήθελα να απαντήσω στο παράδειγμα που έφερες εσύ, Vantor, περί της ελευθερίας της πληροφορίας και το κατά πόσο το κέρδος είναι αυτό που επιφέρει πρόοδο, με ένα άλλο παράδειγμα. Φαντάζεσαι ο Γαλιλαίος να έλεγε: 'Δεν σας λέω αν η Γη γυρίζει, αν δεν μου δώσετε 30 χρυσά' (ενώ κάποιοι άλλοι 'δώσανε' κόσμο για 30 αργύρια); Τα φωτεινά μυαλά που έδωσαν πραγματική ώθηση στην επιστήμη δεν το έκαναν για το προσωπικό κέρδος τους, αλλά για το κέρδος της ανθρωπότητας, όπως ακριβώς και οι πρώτοι δημιουργοί παιχνιδιών τα έφτιαχναν για την ψυχαγωγία και τη χαρά της δημιουργίας στον ελεύθερο χρόνο τους. Κι αν δεν είχαν ανακαλυφθεί οι 3D κάρτες γραφικών (από τις εταιρείες για το κέρδος), κανείς δεν θα παραπονιόταν τώρα για τα γραφικά στα freeware παιχνίδια.

Spartakus

Υ.Γ.: Το δεύτερο αρχαιότερο επάγγελμα είναι αυτό του καταδότη και σίγουρα ο Εφιάλτης, ο Ιούδας και ο Αρτέμης Μάτσας βρήκαν ένα άξιο συνεχιστή του έργου τους στο πρόσωπο του Schattenjaeger. Ας μην ξεχνάει όμως ότι την προδοσία πολλοί αγάπησαν, τον καταδότη κανείς..."

Το ερώτημα σε ό,τι αφορά τον Γαλιλαίο είναι εάν ο ίδιος ήθελε να δώσει την ανακάλυψή του δωρεάν στην ανθρωπότητα ή να την πουλήσει. Αυτό που υποστηρίζω εγώ (και το εξήγησα στο τεύχος 131 αναλυτικά) είναι πως αν ο ίδιος προτιμήσει να την πουλήσει, αυτό αποτελεί αναφαίρετο δικαίωμά του και δεν μπορεί να τον εμποδίσει κανείς. Μόνη εξαίρεση θα αποτελούσε η περίπτωση ο Γαλιλαίος να ζούσε σε μια κοινωνία που θα δεχόταν να του εξασφαλίσει όσα ο ίδιος απαιτούσε για να ζήσει όπως επιθυμεί, υπό την προϋπόθεση να δώριζε τις όποιες ανακαλύψεις του στο σύνολο. Από τη στιγμή που κάτι τέτοιο δεν του είχε προσφερθεί (αντιθέτως, το οργανωμένο κράτος της εποχής κόντεψε να τον ρίξει στην πυρά για τη σημαντικότερη από τις ανακαλύψεις του), φυσικά είχε κάθε δικαίωμα να εκμεταλλευθεί τις γνώσεις και το μυαλό του όπως νόμιζε καλύτερα. Αλλωστε αυτά τα δύο είναι ό,τι πολυτιμότερο διαθέτει κανείς, κι αν τα χαρίσει χωρίς να κερδίσει τίποτα, μάλλον η εξυπνάδα του θα πρέπει να θεωρείται αμφισβητήσιμη. PC





μεταξύ μας

HELP DESK

Νέα φουρνιά μαργαριταριών, αυτή τη φορά από παροχέα Internet, για τα διψασμένα μάτια σας...

Θυμάστε μία λίστα φαιδρών συνδιαλέξεων συνδρομητών και τεχνικής υποστήριξης μίας εταιρείας κινητής τηλεφωνίας που είχαν δημοσιευτεί πριν από αρκετούς μήνες; Σε παρόμοιο πνεύμα κινούνται και αυτές που ακολουθούν, μόνο που αυτή τη φορά έχουν σχέση με παροχέα υπηρεσιών Internet (κοινώς ISP).

- Χαίρετε!!! Είμαι σύνδρομός σας.
- Εχω πάρει ένα Internet από εσάς.
- Πώς θα βάλω Internet σε τρένο;
- Αυτή τη στιγμή είμαι συνδεμένος πάνω σας.
- Καλημέρα. Σήμερα δε μου μπαίνει... τι να κάνω;
- Ούτε Web, ούτε e-mail, τίποτα!!! Ωρα 1:47am. Καληνύχτα.
- Ανοίγω το παραθύρι και δε μπορώ να μπω.
- Συνδέομαι αλλά δεν πάω πουθενά. Μένω στον προθάλαμο.
- Αναμονή για τηλεφωνικό κλίμα πριν από την κλήση.
- Γεια σας! Τι πρόβλημα έχω;
- Αφού βλέπετε πότε είμαι on-line μου βρίσκετε ένα αρχείο που έχω χάσει από καιρό;
- Παρακαλώ παρακολουθήστε τι γίνεται στο PC μου όταν είμαι στο Internet και επικοινωνήστε μαζί μου για τ' αποτελέσματα.
- Γεια σας! Τεχνική στήριξη εκεί;
- Πώς θα συνδεθώ με το δορυφόρο;
- Χρειάζομαι και modem για να συνδεθώ με το Internet;
- Δε μου δουλεύει η Ευρόπα (ή Ευδώρα).
- Ερώτηση: Εχετε Windows 95;
  Απάντηση: Τι 95!!! Το 93 τα έβαλα!!!
- Μου στέλνει mail κάποιος κύριος Mail Delivery.
- Το modem μου κάνει σαν να τσιγαρίζω κρεμμύδια.
- Από τότε που έγινα συνδρομητής έχω πρόβλημα με το συναγερμό του σπιτιού μου.
- Εχω πάρει ένα CD-Room από σας.
- Συνδρομητής: Παίρνω τηλέφωνο και μιλάει συνέχεια.
- Τεχνικός: Ποιο νούμερο καλείτε;
- Συνδρομητής: Το δικό μου, ποιο άλλο!!!
- Ρε μεγάλε... μου λες σε παρακαλώ την αντρέσα για να συνδεθώ;
- Σας παρακαλώ, θα ήθελα να μου πείτε τη διεύθυνση του url του Web του Internet.
- Τι θα γίνει επιτέλους μ' αυτό το Internet;
- Σας παρακαλώ μπορείτε να πετάξετε έξω το θείο μου για να μπω εγώ;
- Συνδρομητής: Τον κ. Τάδε παρακαλώ;
- Τεχνικός: Ο ίδιος...
- Συνδρομητής: Με θυμάστε; Είχα καλέσει και πέρυσι...

ΤΟ ΚΑΛΥΤΕΡΟ!!!

Ενα ανεκδοτάκι τρεις γραμμές, αλλά έχει πολλή, μα πολλή πλάκα.

Πριν από δύο μέρες μού ήρθε το παρακάτω e-mail, το οποίο παραθέτω στην original (αγγλική) γλώσσα, καθώς και σε μία ελεύθερη ελληνική μετάφραση. Δεν σας λέω τίποτε τι, απλώς διαβάστε το!

"DEAR RECEIVER,
You have just received an Albanian virus. Since we are not so technologically advanced in Albania, this is a MANUAL virus.
Please delete all the files on your hard disk yourself and send this mail to everyone you know.
Thank you very much for helping me.
Ole Hacker"

Με λίγα λόγια, το mail αυτό λέει τα εξής:

"Αγαπητέ αποδέκτη,
Μόλις λάβατε έναν virus αλβανικής κατασκευής. Επειδή δεν είμαστε τεχνολογικά ανεπτυγμένοι στην Αλβανία, πρόκειται για έναν χειρωνακτικό virus.
Παρακαλούμε διαγράψτε μόνοι σας όλα τα αρχεία του σκληρού σας δίσκου και στείλτε αυτό το mail σε όλους όσους γνωρίζετε.
Ευχαριστώ για τη βοήθειά σας,
Ole Hacker"

Τα σχόλια, νομίζω, περιττεύουν.

Ή ΣΤΡΑΒΟΣ ΕΙΝ' Ο ΓΙΑΛΟΣ...

...ή στραβά αρμενίζουμε. Τι από τα δύο να φταίει άραγε;

Πριν από αρκετά χρόνια, όταν το ζήτημα της ονομασίας (αλλά και της σημαίας) των Σκοπίων ήταν στις πρώτες γραμμές της επικαιρότητας, η Microsoft Encarta είχε φαρδύ πλατύ το όνομα



"Macedonia" επάνω από το κράτος των Σκοπίων. Μετά από έντονες διαμαρτυρίες εκ μέρους της ελληνικής κοινότητας η επόμενη έκδοση της Encarta βγήκε διορθωμένη με το όνομα FYROM, όπως είχε αποφασίσει η διεθνής κοινότητα να ονομάζεται (προσωρινά;) το κράτος των Σκοπίων. Πέρασε, λοιπόν, ο καιρός, η διαμάχη ξεχάστηκε και -απ' ό,τι φαίνεται- η Microsoft βρήκε την ευκαιρία να επαναφέρει την ονομασία "Macedonia" στα προϊόντα της, τρέχα γύρευε γιατί. Ο αναγνώστης IronHell3 βρήκε αυτή την πολύ όμορφη αναφορά στη "μακεδονική" γλώσσα, η οποία υποστηρίζεται πλέον από το Office 2000, και μας την έστειλε πεσκέσι για να μας ενημερώσει και να μας κάνει την καρδιά ρόιδο. Σημειώνω εδώ ότι εγώ τουλάχιστον δεν έχω ακούσει κάτι να λέγεται σχετικά με κάποια τελική απόφαση για τη συγκεκριμένη ονομασία ή για συμβιβασμό μεταξύ κυβερνήσεων. Αν υπάρχει τέτοια τελεσίδικη απόφαση, είναι άδικο να κατηγορούμε τη Microsoft. Κάποιοι άλλοι θα έπρεπε να "τα ακούσουν"...

ΣΤΑΜΑΤΗΣΤΕ ΠΙΑ!

Εχω σιχαθεί τα βλακώδη εκείνα mails τα οποία στηρίζονται στο φόβο των ανθρώπων για το άγνωστο και στις κάθε είδους προλήψεις για να εξασφαλίσουν την εξάπλωσή τους στο Δίκτυο...

Είμαι σίγουρος ότι γνωρίζετε σε ποια mails αναφέρομαι. Είμαι, επίσης, σίγουρος ότι και στο δικό σας mailbox έχει φτάσει τουλάχιστον ένα τέτοιο mail. Πάρτε, για παράδειγμα, το e-mail που μου ήρθε τρεις μέρες πριν (το κείμενο του mail παρατίθεται αυθεντικό, χωρίς διορθώσεις, χωρίς επιμέλεια):

"Subject: Fw: An theleis to pisteveis.....
Importance:High

Ενα Κινεζικο ποιημα θα σου φερει τυχη. Η ποιηση γεννηθηκε στην Ολλανδια.
Εχει ηδη κανει το γυρο του κοσμου οκτω βολτες, τωρα που φτανει σ' εσενα θα σου φερει τυχη.
Μετα την παραλαβη αυτου του γραμματος θα εισαι τυχερος. Δεν ειναι αστειο. Η τυχη θα ειναι με το μερος σου. Στειλε ενα αντιγραφο αυτου του γραμματος σε προσωπα που νομιζεις οτι εχουν αναγκη απο τυχη.
Μην στελνετε χρηματα, γιατι η τυχη δεν εξαγοραζεται. Μην κρατησετε το γραμμα πανω απο 96 ωρες.
Ο Κωνσταντινος ελαβε το γραμμα το 193. Ζητησε στην γραμματεα του να κανει 20 αντιγραφα. Εννεα μερες αργοτερα κερδισε εννεα εκατομμυρια στο λαχειο.
Ο Καρολος ενα υπαλληλος ελαβε αυτο το γραμμα και το ξεχασε. Μερικες μερες αργοτερα εχασε την δουλεια του.
Στην συνεχεια εστειλε το γραμμα και αποκατασταθηκε η αλυσιδα. Ο μποουσλερ ελαβε αυτο το γραμμα το 1957. Το πεταξε και γελασε. Μερικες μερες αργοτερα εχασε την γυναικα του ενω γεννουσε ενα μωρο. Το μωρο ηταν αρρωστο. Ανοιξε και ξαναβγαλε το γραμμα, το αντεγραψε 20 φορες και το εστειλε. Εννεα μερες μετα ηρθε η ειδηση οτι το μωρο του ειχε σωθει και οτι θα γιατρευοντανε. Μην ξεχασεις, μην στειλεις χρηματα και μην υπογραψεις.
Σε παρακαλω στειλε 20 αντιγραφα και περιμενε.Την ενατη θα σου συμβει κατι. Αυτη η εντολη γραφτηκε απο εναν ιεραποστολο στις Αντιλλες.
Εγω στελνω σε εσενα για να μπορεσεις να γυρισει τον κοσμο. Στειλε 20 γραμματα σε φιλους, συγγενεις και γνωστους.
Μετα απο λιγες μερες θα λαβεις μια εκπληξη. Ολα αυτα ειναι αληθεια ασχετο αν εισαι προληπτικος."

Είναι προφανές ότι ο συντάκτης του εν λόγω κειμένου γράφει ασυναρτησίες. Η ποίηση γεννήθηκε στην Ολλανδία, εγώ γεννήθηκα στη Ζουαζιλάνδη, ο Κάρολος στο Φτελιό και ο Μπόουσλερ στην Αίγυπτο. Είναι πασιφανές δε ότι ο Μεγάλος Αδελφός μάς παρακολουθεί και ξέρει κάθε μας κίνηση, διότι θα μου φέρει τύχη ένα κινέζικο ποίημα και ο Μπόουσλερ ξανάνοιξε το γράμμα ενώ το είχε πετάξει, κατά συνέπεια αποκαταστάθηκε και η αλυσίδα. Ολα αυτά είναι αλήθεια (άσχετο αν είσαι προληπτικός) κι εγώ τα ξέρω διότι ήμουν εκεί και είδα που γέλαγε ο Μπόουσλερ καθώς πετούσε το γράμμα, όπως ήμουν εκεί και όταν το ξέχασε ο Κάρολος, όπως ήμουν εκεί και όταν "γιατρευόντανε" το μωρό, άσε που έχω κάνει πολλές βόλτες το γύρο του κόσμου.

Αυτό που δεν μπορώ να καταλάβω είναι το γιατί. Ποια είναι η -ηθική;- ανταμοιβή των ανθρώπων που συντάσσουν και στέλνουν τέτοια e-mails; Ποιος ο λόγος που το κάνουν; Λύστε μου αυτή την απορία.
Οπως καταλαβαίνετε, δεν είναι η πρώτη φορά που λαμβάνω ένα τέτοιο e-mail. Παίρνω τουλάχιστον δύο τέτοια το μήνα. Εχω βαρεθεί πια να σβήνω. Δεν θα σας πω "Μην πέφτετε στη 'λούμπα', μη δίνετε σημασία σε τέτοια mails, είναι φάρσα" κ.ο.κ., διότι καταλαβαίνω ότι τέτοια κείμενα μπορεί να σας κάνουν να αισθανθείτε άσχημα. Απλώς σας μεταφέρω την προσωπική μου εμπειρία, ως μόνιμος διαγραφέας τέτοιων μηνυμάτων: I'm still alive and well...

ΠΗΓΕΣ ΓΕΛΙΟΥ

Είναι το δεκαπενθήμερο των ανεκδότων, μου φαίνεται (όπως λέμε "δεκαπενθήμερο εκπώσεων"). Τα παρακάτω, όμως, απαιτούν και λίγο ψάξιμο εκ μέρους σας...

Οσοι έχετε πρόσβαση στο Internet και γνωρίζετε ορισμένα βασικά αγγλικά δεν χρειάζεται να περιμένετε ετούτη εδώ τη στήλη για να γελάσει το χειλάκι σας. Ενας ενημερωμένος αναγνώστης μάς έστειλε ουκ ολίγες διευθύνσεις για να μπορείτε να γελάτε επί καθημερινής βάσεως, συνεχώς και αδιαλείπτως! Ιδού:

"Hallo! Με αφορμή τις κοτσάνες που σου έστειλε η Besamel σου γράφω αυτό το σύντομο e-mail :)
Δες αυτήν τη σελίδα με ό,τι computer stupidities θέλεις, σε κατηγορίες! Ενας ολόκληρος θησαυρός από κοτσάνες που δεν βρήκα ποτέ το χρόνο να τις διαβάσω όλες! Καμιά φορά μπαίνω και διαβάζω μερικές μερικές στην τύχη.
http://rinkworks.com/stupid/
Αυτό είναι το Βασικό!
Αλλες σελίδες. Computer Movies Sucks. Μία σοβαρή και ταυτόχρονα αστεία σελίδα για το πόσο λάθος ερμηνεύονται τα κομπιούτερ στην τηλεόραση! Μικρό αλλά πολύ καλό!!!
http://www.oldskool.org/personal/computer_movies_suck.shtml
Romba Irc Gr! Κοτσάνες στο IRC! Φοβερό γέλιο!!! Απεγνωσμένοι χακεράδες και κυνηγοί παπακιών@, φοβερές κοτσάνες!!! Εγώ με αυτήν τη σελίδα δεν μπορούσα να σταματήσω από τα γέλια! Απίστευτα γέλια!
http://www.rompa.irc.gr/
Οι beggers (παπακοκυνηγοί!), Οι αγγλομαθείς (φοβερό!!!) , Οι χάκερς (τρομερό!!!), Τα ορνίθια, όλα τα υπόλοιπα, δες τα όλα!!!
Από εκεί και πέρα, αγαπημένο μου χαβαλέ site για να περνάω την ώρα μου είναι το
www.eeea.gr
Δες οπωσδήποτε το computer stupidities! Από τις ιστορίες που ακούω καμιά φορά στο 'Μεταξύ Μας' υπάρχουν άπειρες εκεί! Δημοσίευσε και κάνα link για να έχουν οι αναγνώστες κάτι να γελάνε :)
Ο Ανδρέας (ο Τσουρινάκης ντε!) είχε μιλήσει σε ένα παλιότερο 'PC Master' για Indiana Jones and the Fate of the Atlantis 2 και Zak McKragen 2 από χομπίστες δημιουργούς. (Ελπίζω να μην έχουν προβλήματα με τη Lucasarts. Εχω καιρό να πατήσω στα sites τους πλάκα πλάκα.)
Αλλά ξέχασε να δημοσιεύσει τα addresses στο επόμενο τεύχος όπως είχε πει.
http://zak2.adventuregamer.com/
http://indyproject.de/
Εγώ εδώ τα έχω, αλλά φαντάζομαι θα ενδιαφέρουν αφάνταστα άλλους adventurάδες. Θύμισέ του να δημοσιεύσει τα Urls, βέβαια θα μπορούσα να του γράψω εγώ e-mail, αλλά βαριέμαι :P

Optimus/Dirty Minds
mkargas@hotmail.com
http://www.fortunecity.com/skyscraper/black/791

Υ.Γ. 1: Από το παλιό το 'Μεταξύ Μας' σε διαβάζω! Συγχαρητήρια!
Υ.Γ. 2: Τι κάνει άραγε ο Mr. Spock;
Υ.Γ. 3: Δεν περιμένω απάντηση, άμα βαριέσαι. Ελπίζω μόνο να δεις τα links με τα computer stupidities και τα άλλα όποτε μπορείς, γιατί πραγματικά έχουν μεγάλη πλάκα!
Bye!"

Μπήκα σχεδόν σε όλα τα sites που προτείνει ο φίλος αναγνώστης και πράγματι ορισμένα από αυτά είναι πολύ καλά. Στην αρχή σκέφτηκα να "κάνω την πάπια" και να κρατήσω τα links για τον εαυτό μου (είδατε τι ποταπές σκέψεις μου έρχονται πότε-πότε στο μυαλό;), αλλά δεν μου πήγε η καρδιά να σας στερήσω αυτή την πηγή ευθυμίας (μα δεν είμαι πολύ γλυκό παιδί; :-P). Οχι, βέβαια, ότι αυτό σηματοδοτεί την απαγόρευση της δημοσίευσης φαιδρών κειμένων στις σελίδες του "Μεταξύ Μας". Μη φτάσουμε και στο άλλο άκρο... PC

Αν θελήσετε να επικοινωνήσετε μαζί μας, μη διστάσετε να μας γράψετε στη διεύθυνση του περιοδικού ή να στείλετε e-mail (master@compupress.gr).

Επιμέλεια: Γιάννης Βογιατζής
lost@otenet.gr

ΨΗΦΙΑΚΗ ΑΠΕΡΓΙΑ

Οταν το Διαδίκτυο δίνει τα μέσα της αντίστασης

Στην ψηφιακή εποχή μας η εργασία έχει ήδη αρχίσει να μετασχηματίζεται και να αλλάζει. Οι νέες τεχνολογίες, ο αυτοματισμός και οι τηλεπικοινωνίες, που γίνονται καθημερινή πρακτική για όλο και περισσότερους εργαζομένους, δημιουργούν νέα διλήμματα, αλλά ανοίγουν και νέες προοπτικές και διεξόδους για αυτούς.

Εργασιακή διέξοδο και κανάλι αυτόνομης επικοινωνίας με το κοινό έδωσε το Internet στους απεργούς δημοσιογράφους δύο εκ των μεγαλυτέρων εφημερίδων του Seattle, επιτρέποντάς τους να συνεχίσουν την απεργία τους και να μείνουν σταθεροί στα αιτήματά τους. Αυτό συνέβη όταν οι δημοσιογράφοι και οι συντάκτες των "Times" και του "Seattle Post-Intelligencer" αρνήθηκαν να δεχτούν τη συμβιβαστική πρόταση της εργοδοσίας και αποφάσισαν να προχωρήσουν σε απεργία, για πρώτη φορά τα τελευταία πενήντα χρόνια. Το σωματείο των δημοσιογράφων, το οποίο ονομάζεται Northwest Newspaper Guild (www.nwguild.org), ήταν σε διαπραγματεύσεις με την εταιρεία Seattle Times Co., στην οποία ανήκουν οι δύο μεγάλες, καθημερινές εφημερίδες.

Οι εργαζόμενοι συντάκτες δεν είχαν υπογράψει σύμβαση εργασίας από τις 22 Ιουλίου, γεγονός που τους δημιουργούσε οικονομική και επαγγελματική αβεβαιότητα. Οταν φάνηκε πως οι διαπραγματεύσεις θα κατέληγαν σε αδιέξοδο, οι δημοσιογράφοι έπρεπε να αποφασίσουν για τις επόμενες κινήσεις τους: θα συμβιβάζονταν ή θα συνέχιζαν τον επίπονο αγώνα, ο οποίος μάλλον τους εξουθένωνε οικονομικά; Οπως δήλωσε ο εκπρόσωπος του σωματείου Art Thiel: "Οσο οι διαπραγματεύσεις πλησίαζαν στην προθεσμία που είχαμε θέσει για την απεργία, γινόταν κατανοητό ότι ήμαστε υποχρεωμένοι να ετοιμάσουμε τη δική μας έκδοση καθημερινής εφημερίδας. Είναι συνηθισμένη πρακτική στις διαμάχες που συμβαίνουν στις εφημερίδες να φτιάχνουν οι εργαζόμενοι το δικό τους προϊόν και προφανώς τώρα, με τη διάδοση του Internet, είναι πολύ πιο εύκολο και γρήγορο να κατασκευάσεις μία on-line εφημερίδα, από το να προσπαθήσεις να εκδώσεις μία τυπωμένη". Βέβαια, οι δημοσιογράφοι γνωρίζουν πως το χαρτί "δεν έχει πεθάνει ακόμη", γι' αυτό και στα σχέδιά τους βρίσκεται από την αρχή η κυκλοφορία και "χάρτινης" έκδοσης. Το Διαδίκτυο, όμως, τους έδωσε τη δυνατότητα να κάνουν άμεσα το πρώτο βήμα, χωρίς να υπόκεινται σε τεχνικούς ή οικονομικούς περιορισμούς.

Επειτα από όλα αυτά, η δημιουργία της Seattle Union Record (www.unionrecord.com) ήταν γεγονός. Το κείμενο του "διευθυντή Σύνταξης" Chuck Taylor, το οποίο καθορίζει τις γενικές αρχές της εφημερίδας, είναι άκρως κατατοπιστικό για τους σκοπούς και το περιεχόμενο της ηλεκτρονικής εφημερίδας των απεργών δημοσιογράφων: "Αν και το περιεχόμενο γράφεται και συντάσσεται από απεργούς, η πρόθεσή μας δεν είναι να προωθήσουμε τη θεματολογία του σωματείου Pacific Northwest Newspaper Guild. Θα καλύπτουμε την απεργία, όπως θα κάναμε για κάθε θέμα, χωρίς προκατάληψη. Ομως η απεργία είναι ο λόγος για τον οποίο το κάνουμε αυτό και ελπίζουμε ότι με την προβολή της δουλειάς των μελών μας θα επιταχύνουμε το τέλος των απεργιακών κινητοποιήσεων". Η εφημερίδα περιλαμβάνει κείμενα και ρεπορτάζ των γνωστότερων δημοσιογράφων του Seattle, οι περισσότεροι εκ των οποίων έχουν δημιουργήσει το κοινό τους που τους διαβάζει στις εφημερίδες τους. Γι' αυτό και η ηλεκτρονική εφημερίδα είναι ένας τρόπος απρόσκοπτης επικοινωνίας αναγνωστών-δημοσιογράφων.

Χαρακτηριστικό είναι ότι η απόπειρα έκδοσης μίας τέτοιας εφημερίδας (από απεργούς δημοσιογράφους) δεν είναι η πρώτη στο Seattle. Μάλιστα, ο ίδιος ο τίτλος της εφημερίδας είναι δανεισμένος από μία ομώνυμη εφημερίδα που κυκλοφόρησε το 1919 (όταν, βέβαια, δεν υπήρχε ούτε Internet ούτε computer) και ήταν δημιούργημα των εργαζομένων κατά τη διάρκεια της γενικής απεργίας εκείνης της χρονιάς, στην οποία οι 65.000 εργαζόμενοι του Seattle βύθισαν στη σιωπή την πόλη (η απεργία κράτησε πέντε ημέρες). Οι απεργοί του 2000 θέλησαν να συνδεθούν ψυχικά, συναισθηματικά και ιστορικά με τους παλαιούς προγόνους-συναδέλφους τους, οι οποίοι είχαν δείξει το δρόμο και είχαν δώσει το σύνθημα


Sunday
Dec. 3, 2000

Seattle Union Record

A news site created by the striking workers of The Seattle Times and the Seattle Post-Intelligencer

Home
Metro Seattle
Northwest
Nation/World
Sports
Business
A&E
Opinion
Search this

A not-so-silent night on the town

Seattle's favorite columnists

Larry Stone: Yankees tighten grip on AL with Mussina in lineup
Adding Mike Mussina to their already stout starting rotation, the New York Yankees are once again favored to return to the World Series.





της αυτόνομης καθόδου στο στίβο της δημόσιας επικοινωνίας - πέρα από τις κεντρικά διευθυνόμενες εφημερίδες που υπακούουν σε οικονομικά (και άλλα) συμφέροντα.

Η εργασία στην εποχή των τηλεπικοινωνιών και του Internet, στην εποχή δηλαδή που δεν γνωρίζει τοπικές αποστάσεις και χρονικούς περιορισμούς, μπορεί να γίνεται όλο και πιο εξατομικευμένη και μοναχική, όμως αυτή είναι μόνο ή μία όψη του νομίσματος. Η ίδια τεχνολογία δίνει την ευκαιρία στους εργαζομένους να δράσουν συλλογικά και να βρουν τα απαραίτητα εργαλεία ώστε να επικοινωνήσουν με το κοινό (και τους άλλους εργαζομένους) και -γιατί όχι- να βγάλουν μόνοι τους τα προς το ζην (αν κάνουν σωστή δουλειά και μπορέσουν να αναπτυχθούν οικονομικά). Αν και η τηλε-εργασία θέλει εργαζομένους σε απομακρυσμένες περιοχές οι οποίοι δεν γνωρίζονται μεταξύ τους και δεν επικοινωνούν παρά με έναν ή δύο ανθρώπους της εργοδοσίας, εργαζομένους οι οποίοι δουλεύουν μόνοι τους στο σπίτι και το computer τους, παραδίδουν στην καθορισμένη ημερομηνία το έργο που τους είχε ανατεθεί κι έπειτα περιμένουν το επόμενο, χωρίς να ενδιαφέρονται για τίποτε άλλο πέρα από αυτό (και έχοντας την ανασφάλεια που όλο αυτό το σύστημα δημιουργεί), εντούτοις, το Διαδίκτυο δίνει διεξόδους επικοινωνίας, συνεννόησης και συλλογικής δράσης. "Η ισχύς εν τη ενώσει", λοιπόν. Και οι απεργοί δημοσιογράφοι του Seattle ξεκίνησαν ένα ριψοκίνδυνο, αλλά εντυπωσιακό παιχνίδι, το οποίο μπορεί να τους οδηγήσει σε νέα μονοπάτια. Τουλάχιστον έχουν τη δυνατότητα να αποδείξουν ότι η εργασία που κάνουν αξίζει και ότι το κοινό τούς εμπιστεύεται περισσότερο από τις εφημερίδες τους. Ακόμη και αν αποτύχουν, θα έχουν ουσιαστικά κερδίσει, γιατί έχουν ήδη κάνει ένα πολύ μεγάλο και σημαντικό βήμα για τα ήθη και τα έθιμα της εποχής μας.

ΣΑΡΚΟΦΑΓΟ... FBI

Εχουμε μιλήσει πολλές φορές στο παρελθόν για τους τρομοκράτες του κυβερνοχώρου και τις απόπειρες καταστολής και πρόληψης εκ μέρους των κυβερνήσεων και γενικά της εξουσίας. Σημειώνω -ως πρόλογο- ότι η "τρομοκρατία" είναι μία λέξη και μία έννοια που χρησιμοποιεί η εξουσία για να κατατάξει ως κοινωνικά απόβλητο και μη αποδεκτό αυτό που την αντιμάχεται ή τέλος πάντων αυτό ξεφεύγει από τα κατεστημένα. Στη λογική αυτή "τρομοκράτες" ήταν για την Οθωμανική Αυτοκρατορία και το σουλτάνο οι Ελληνες επαναστάτες του 1821, όπως τρομοκράτες είναι για τους ισραηλινούς οι Παλαιστίνιοι της PLO. Κάπως έτσι θα μπορούσαμε να δούμε - όπως έχουμε ξαναγράψει - τους hackers, τους "κυβερνοτρομοκράτες" της νέας εποχής. Γι' αυτό και είμαι πάντα κάπως επιφυλακτικός όταν εμφανίζονται νέα "εργαλεία" που έχουν σκοπό την πάταξη της τρομοκρατίας και του "κυβερνοεγκλήματος", αλλά θέτουν σε κίνδυνο θεμελιώδεις ελευθερίες του ανθρώπου και του πολίτη. Τρανταχτό παράδειγμα είναι, φυσικά, το περίφημο ECHELON, το οποίο κάθε άλλο παρά "φωτεινές" και "καθαρές" πρακτικές μεταχειρίζεται. Με πρόφαση τον αγώνα κατά της τρομοκρατίας και τη διαφύλαξη της ευρωπαϊκής ασφάλειας, το ECHELON παρακολουθεί τις τηλεπικοινωνίες σε όλη την Ευρώπη, καταργώντας στην πράξη το απόρρητο των επικοινωνιών.



Ενα αντίστοιχο σύστημα, στην αμερικανική εκδοχή του, είναι το Carnivore, το σύστημα παρακολούθησης των e-mails, που έχει αναπτύξει το FBI. Υστερα από πάρα πολλές αντιδράσεις για τη λειτουργία του εν λόγω συστήματος, οι οποίες έφτασαν μέχρι τη Βουλή και τη Γερουσία, διατάχθηκε έρευνα, την οποία ανέλαβε να φέρει εις πέρας το Illinois Institute of Technology. Το πόρισμα της έρευνας αυτής ήταν, τελικά, ότι το Carnivore "προστατεύει την ιδιωτικότητα και διεξάγει καλύτερη παρακολούθηση από τις εναλλακτικές λύσεις". Οι ερευνητές διαπίστωσαν ότι το σύστημα παρέχει στους αστυνομικούς τις πληροφορίες που θα επέτρεπε να συλλεχθούν και ένα κανονικό δικαστήριο και αποτελεί απειλή για τους ISPs. Την ίδια στιγμή, όμως, η έκθεση των ερευνητών προειδοποίησε ότι το σύστημα δεν είναι επαρκώς προφυλαγμένο από την κακοδιαχείριση (δεδομένης της σημασίας των πληροφοριών που συλλέγει), εφόσον δεν περιλαμβάνει μέτρα προστασίας, διαδικασίες πιστοποίησης και εξακρίβωσης και ως εκ τούτου οι πληροφορίες που συλλέγονται νομίμως ενδέχεται να χαθούν ή να καταστραφούν από φυσικές επιθέσεις, ιούς και προβλήματα στο hardware.

Το Carnivore σχεδιάστηκε από το FBI για να ανακαλυφθούν και να καταγραφούν τα ηλεκτρονικά γράμματα των υπόπτων για εγκληματικές ενέργειες, αν και η εγκατάσταση του προγράμματος από IPSs γενικά θέτει αμφιβολίες για το αν δεν πρόκειται να χρησιμοποιηθεί για την παρακολούθηση των γραμμάτων των υπόλοιπων χρηστών. Η έρευνα αναφέρει συγκεκριμένα ότι το Carnivore μειώνει, αλλά δεν αναιρεί τον κίνδυνο της συλλογής πληροφοριών χωρίς άδεια και χωρίς αιτία από το FBI (αφού η ίδια η ομοσπονδιακή αστυνομία των ΗΠΑ λύνει και δένει ως προς το συγκεκριμένο σύστημα). Το FBI δέχθηκε με ευχαρίστηση το πόρισμα των ερευνητών του Ινστιτούτου και όπως δήλωσε ο εκπρόσωπός του: "Είμαστε ικανοποιημένοι από τα ευρήματα της έρευνας. Είναι θετικά και επιβεβαιώνουν αυτό που υποστηρίζαμε από την αρχή, ότι όταν το σύστημα Carnivore χρησιμοποιείται με σωστό τρόπο, παρέχει στους ντετέκτιβ τις αποδείξεις που απαιτούνται για μία δίκη".

Παρά την ικανοποίηση του FBI, πάντως, ακούστηκαν ήδη κάποιες φωνές, οι οποίες θέτουν σε κρίση τη γενικότερη αισιοδοξία που επικράτησε γύρω από το αποτέλεσμα της έρευνας. "Αν είναι τόσο εύκολο για το FBI", λέει ο δικηγόρος της EPIC (Electronic Privacy Information Center), "να συλλέγει κατά λάθος τόσες πολλές πληροφορίες, φανταστείτε πόσο εύκολο θα είναι να το κάνουν οι πράκτορές του σκοπίμως. Πιστεύουμε ακράδαντα ότι το Carnivore ανοίγει πολύ σημαντικά ζητήματα προσωπικού απορρήτου". Εδώ πρέπει να σημειωθεί επίσης ότι οι αμφισβητήσεις για την έρευνα που, τελικά, έκανε το Ινστιτούτου Τεχνολογίας του Ιλινόις είχαν ξεκινήσει πολύ πριν από το τελικό πόρισμα, αφού πολλά ονομαστά πανεπιστήμια είχαν αποσυρθεί από την ερευνητική διαδικασία, καθώς οι κανονισμοί που είχε θέσει το FBI για τον τρόπο έρευνας του Carnivore αναιρούσαν την αμεροληψία και την αντικειμενική διερεύνηση του συστήματος (ένα από αυτά τα πανεπιστήμια ήταν το διάσημο MIT). Εξάλλου, όταν αποφασίστηκε ότι η έρευνα θα γίνει από το Institute of Technology, πολλοί ήταν εκείνοι που μίλησαν για διαβλητή διαδικασία, αφού οι περισσότεροι εκ των ερευνητών του ινστιτούτου είναι κυβερνητικοί υπάλληλοι. Για παράδειγμα, ο κοσμήτορας Henry H. Perritt ήταν σύμβουλος του Clinton σε θέματα πληροφορικής.

Οπως και αν έχει, το ζήτημα είναι πολύ σημαντικό και δείχνει τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουν το Internet, τους χρήστες και την "κυβερνοτρομοκρατία" οι κυβερνήσεις των ισχυρών. Αν συστήματα όπως το Carnivore θεωρούνται νόμιμα και μάλιστα οι περισσότεροι το βρίσκουν πολύ φυσιολογικό - αν όχι σωτήριο - να υπάρχουν, τότε το μέλλον ενδέχεται να είναι πολύ διαφορετικό, πολύ πιο σκοτεινό. Ακόμη και αν δεχτούμε ότι το FBI (ή οι μυστικές υπηρεσίες των ΗΠΑ) είναι πολύ καλοί και "άγιοι" οργανισμοί, οι οποίοι θέλουν το καλό όλων (λέμε τώρα!), μπορείτε άραγε να φανταστείτε τι θα γίνει σε περίπτωση που το σύστημα Carnivore πέσει στα χέρια μιας αυταρχικής διοίκησης και μιας εξουσίας χωρίς φραγμούς. Ποιο θα είναι το μέλλον των επικοινωνιών (και μάλιστα των ιδιωτικών);

THIS IS THE END

Ομολογώ ότι φτάνοντας στο τέλος αυτού του άρθρου αισθάνομαι μια ιδιαίτερη συγκίνηση - ναι, ναι, φαίνεται ότι θα γίνουμε πολύ μελό. Πάνω από δύο χρόνια μετά το πρώτο κείμενό μου για τη στήλη PC EXPERT, είμαι αναγκασμένος να την αποχαιρετίσω και να την αφήσω να περάσει στα χέρια του επόμενου - άξιου, είμαι σίγουρος - συντάκτη που θα κληθεί να αναπληρώσει αυτό το... μεγάλο κενό (μεγάλο λόγω όγκου, να εξηγούμαστε... είμαι και παιδαράς, πώς να το κάνουμε!). Πρέπει να πω ότι μέσα στις τρεις σελίδες αυτής της στήλης πέρασα (από τον Αύγουστο του 1998) στιγμές όμορφες και άνετες, κάνοντάς την στέκι μου και δεύτερο σπίτι μου. Τώρα θα μου πείτε πώς μπορεί να είναι στέκι μία στήλη. Θα σας απαντήσω ότι όταν κάνεις κάτι επειδή το αγαπάς και έχεις το μεράκι να το κάνεις σωστά και καλά, τότε δεν μπορείς παρά να έχεις βρει το στέκι σου.

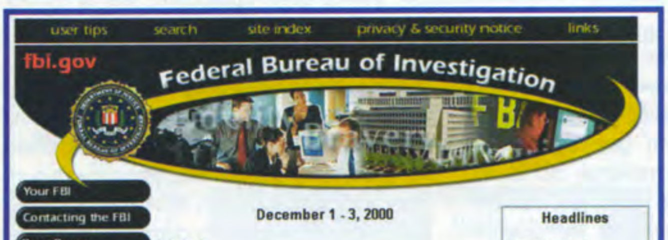


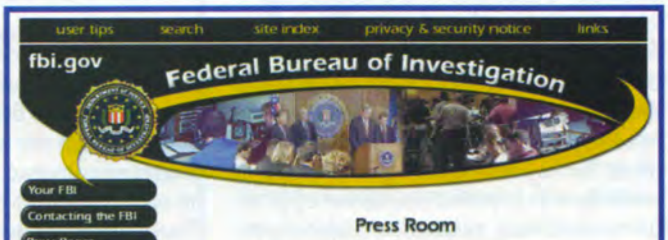
Παρ' όλο το τρέξιμο και το άγχος που προέκυπτε μερικές φορές, παρά το μηνιαίο (ή δεκαπενθήμερο) βάσανο για να βρεις τι θες να πεις κι έπειτα για να βρεις τον απαραίτητο χρόνο να γράψεις το "αναθεματισμένο" άρθρο μέσα στις προθεσμίες που έβαζε ο εκλεκτός και ανεπανάληπτα σπουδαίος (ακόμη και τώρα πρέπει να γλείψω λίγο, βρε παιδιά, συγχωρέστε με) αρχισυντάκτης μας, ο οποίος είχε πάντα τον τρόπο του (βλ. μαστίγιο) για να με κάνει να παραδίδω στην ώρα τους τα κείμενά μου. Αυτή η παροιμιώδης ευγένειά του (βλ. "κοσμητικά επίθετα" και άλλες... εκφράσεις που θα κόβονταν στη λογοκρισία) είναι ακαταμάχητη... Ομως, αν κάνεις κάτι που σου αρέσει, ακόμη και τον αρχισυντάκτη βλέπεις ως αθώα κορασίδα με κοτσίδες και φακίδες...

Για να σοβαρευτούμε όμως λίγο, αισθάνομαι ότι πρέπει και από αυτή τη θέση να ευχαριστήσω τον Βαγγέλη (τον Κράτσα, ντε!) για την ευκαιρία που μου έδωσε να επικοινωνώ μαζί σας σε κάθε τεύχος από την πιο προσωπική, πιο δική μας και πιο ξεχωριστή γωνιά του PC MASTER, καθώς και για τη συνεργασία που είχαμε όχι μόνο γι' αυτή τη στήλη. Ελπίζω να μπόρεσα να πραγματοποιήσω εν μέρει το στόχο μου, να κάνω κάποιους από εσάς να σκεφτείτε, να προβληματιστείτε και να ευαισθητοποιηθείτε σε θέματα που αφορούν στο αγαπημένο μας κατοικίδιο: το PC μας.

Επειδή έχω αρχίσει να αισθάνομαι σαν τη Βίρνα στο σπίτι των Δράκων και φοβάμαι ότι από στιγμή σε στιγμή θα πεταχτεί από μια γωνιά ο Φώσκολος και θα μου ζητήσει να γράψω το 67.234.773.825.118.993.990. 100.901ο επεισόδιο του "Καλημέρα Ζωή", θα κλείσω εδώ αυτόν τον πρόχειρο απολογισμό και θα διακόψω άδοξα το συναισθηματισμό και το μελόδραμα.

Εις το επανειδείν από άλλες στήλες του περιοδικού... Καλές αναγνώσεις!







sacrifice™
"Περιέχει τα πιο εκθαμβωτικά 3D οπτικά γραφικά που έχουμε δει."
EDGE
"Η καλύτερη πριγραφή είναι third-person, real-time action-strategy, fantasy themed blood fest"
PC GAMER
"Αποδεδειγμένα το Νο1 παιχνίδι πολλαπλών χρήστων"
PC STRATEGY GAMES
"Το Sacrifice άνετα μπορεί να είναι το Νο1 παιχνίδι των Χριστουγέννων"
PC GAMEPLAY
Έχεις το ρόλο ενός μάγου που μάχεται ενάντια στους υπόλοιπους του είδους του για την κυριαρχία. Πρέπει να θυσιάσεις τις ψυχές των πολεμιστών σου στον Θεό που λατρεύεις και σε αντάλλαγμα θα σου παραχωρήσει απίστευτες δυνάμεις που θα σε βοηθήσουν να συνεχίσεις την πορία σου προς την κορυφή της κυριαρχίας στην κατάκτηση της υπέρτατης δύναμης. Σ' αυτό το παιχνίδι ανταμοίβεται η γρήγορη και επιθετική σκέψη, η προδοσία και φυσικά η θυσία.
• Real Time Strategy που συνδιάζει δυνατά επίπεδα μάχης και έντονη δράση.
• Θεαμτικά 3D γραφικά.
• Μεγάλος αριθμός χαρακτήρων με εκατοντάδες μοναδικά χαρακτηριστικά.
• Μοναδικά ευχρηστός χειρισμός συστήματος.
GAME OF DISTINCTION
90%
PC GAMER
Autumn 2000
PC CD ROM
www.sacrifice.net
SACRIFICE © 2000 Shiny Entertainment. All Rights Reserved. Sacrifice is a trademark of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Interplay and the Interplay logo are trademarks of Interplay Entertainment Corp. All Rights Reserved. Exclusively distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All Rights Reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners.

New Millennium

Εφτασε η ώρα, φίλοι μου, για το τελευταίο "New Millennium" της χρονιάς. Οπως συνηθίζεται βέβαια σε αυτές τις περιπτώσεις, έχουμε για εσάς μία ανασκόπηση των σημαντικότερων γεγονότων που παρουσιάστηκαν από τη στήλη μέσα στο 2000. Φυσικά, δεν λείπουν οι νέες ειδήσεις. Let's go!



2000: Ενα έτος πλούσιο σε γεγονότα και εξελίξεις

Το 2000, που σε λίγες ημέρες μας αποχαιρετά, επιφύλαξε ουκ ολίγες εκπλήξεις στην επιστήμη, την τεχνολογία και τις διαστημικές εξερευνήσεις. Θα δούμε μαζί στη συνέχεια τις σημαντικότερες, όπως παρουσιάστηκαν από αυτήν εδώ τη στήλη στους δώδεκα πρώτους μήνες της ζωής της.

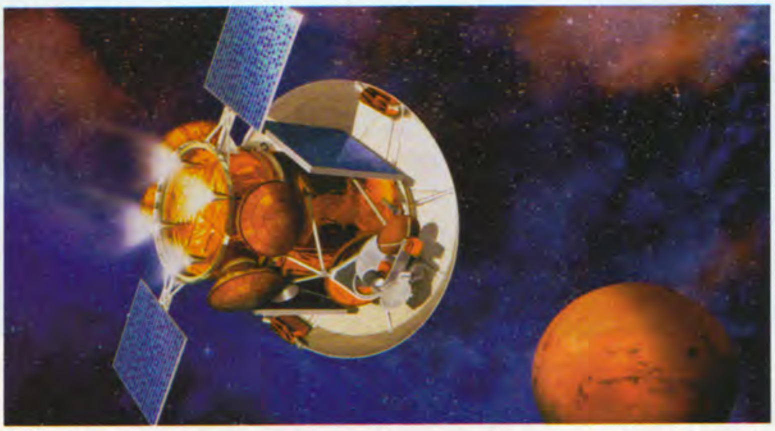
1η Ιανουαρίου 2000: "Στις 3 Δεκεμβρίου όλοι περιμέναμε με αγωνία τη στιγμή της προσεδάφισης, ελπίζοντας να ξαναζήσουμε τις όμορφες εκείνες στιγμές του 1997 για ακόμα μία φορά. Δυστυχώς, ο Mars Polar Lander δεν μας έκανε τη χάρη και, αντί για τα πρώτα επιστημονικά δεδομένα, το μόνο σήμα που μετέδιδε στο Κέντρο Ελέγχου ήταν αυτό της απόλυτης σιωπής. Η 'πρώτη επαφή' δεν ήρθε ποτέ."

15η Ιανουαρίου 2000: "Πολλές συζητήσεις είχαν γίνει σχετικά με το όνομα αυτού που θα αναδεικνυόταν από το έγκυρο περιοδικό 'Time' ως 'πρόσωπο του αιώνα'. Τελικά, το 'Time' διάλεξε έναν επιστήμονα, παγκόσμια καταξιωμένο και κοινά αποδεκτό, εναντίον της επιλογής του οποίου σίγουρα κανείς δεν θα μπορέσει να επιχειρηματολογήσει αβασάνιστα: τον Albert Einstein."

1η Φεβρουαρίου 2000: "Νέα δεδομένα που προέρχονται από το Galileo, το διαστημόπλοιο της NASA που βρίσκεται σε τροχιά γύρω από τον μεγαλύτερο πλανήτη του ηλιακού μας συστήματος και τους δορυφόρους του, έρχονται να ενισχύσουν ακόμα περισσότερο τις θεωρίες που μιλούν για έναν ωκεανό στην Ευρώπη."

1η Μαρτίου 2000: "Τεράστια είναι η οικολογική καταστροφή που προκλήθηκε από τη διαρροή κυανίου στον ποταμό Tisza, καταλήγοντας σε μόλυνση ακόμα και τμημάτων του ίδιου του Δούναβη, του οποίου αποτελεί παραπόταμο, και απειλώντας σοβαρά μία πληθώρα οικοσυστημάτων στη Ρουμανία, την Ουγγαρία, την Ουκρανία και τη Γιουγκοσλαβία."

1η Μαΐου 2000: "Στις 13 Απριλίου μία ομάδα Αμερικανών επιστημόνων ανακοίνωσε πως κατάφερε να αποκρυπτογραφήσει το γενετικό κώδικα τριών ανθρώπινων χρωμοσωμάτων, ενώ με την ολοκλήρωση της πλήρους χαρτογράφησής τους (αυτή τη στιγμή η ερευνητική ομάδα βρίσκεται περίπου στο 90%) θα είναι δυνατόν να μάθουμε πολύ περισσότερα για ορισμένες μορφές καρκίνου, διαβήτη και άλλων ασθενειών."



1η Ιουλίου 2000: "Μέχρι στιγμής γνωρίζαμε πως στην επιφάνεια του Αρη επικρατούσε μία απέραντη ξεραΐλα. Κι όμως, νεότερες φωτογραφίες που έφερε στο φως ο Mars Global Surveyor δείχνουν πως τα πράγματα δεν είναι ακριβώς έτσι. Ούτε λίγο ούτε πολύ, μελετώντας τες, οι επιστήμονες κατέληξαν στο συμπέρασμα πως ο Αρης φιλοξενεί στο έδαφός του νερό σε υγρή μορφή!"

1η Σεπτεμβρίου 2000: "Οι αρμόδιοι της Αμερικανικής Διαστημικής Εταιρείας θα εκτοξεύσουν τελικά το 2003 όχι ένα, αλλά δύο διαστημόπλοια που θα φτάσουν τον επόμενο χρόνο στον Κόκκινο Πλανήτη, καθένα από τα οποία θα περιλαμβάνει ένα ρομποτικό όχημα τύπου Sojourner. Στόχος είναι τα δύο τζιπάκια να κυκλοφορήσουν ταυτόχρονα στην επιφάνεια του Αρη το 2004, καθένα σε διαφορετική περιοχή."

15η Οκτωβρίου 2000: "Μία ομάδα ερευνητών από το Berkeley της Καλιφόρνια σκοπεύει ούτε λίγο ούτε πολύ να κλωνοποιήσει τον... Ιησού Χριστό! Πώς θα το καταφέρει αυτό; Μα, απλούστατα, συλλέγοντας DNA από διάφορες εκκλησίες ανά τον κόσμο στις οποίες φυλάσσονται λείψανά του και εισάγοντάς το σε ένα ωάριο, το οποίο στη συνέχεια θα αναλάβει να γονιμοποιήσει μία νεαρά παρθένα!"

1η Νοεμβρίου 2000: "Στις 10 Οκτωβρίου 2000 η κοινωνία της πληροφορικής είχε την τιμητική της: Η Ακαδημία των Επιστημών της Σουηδίας απένειμε το βραβείο Nobel Φυσικής σε έναν Ρώσο και δύο Αμερικανούς επιστήμονες, οι οποίοι θεωρούνται θεμελιωτές της τεχνολογίας της πληροφορικής και πρωτοπόροι στην ανάπτυξη τεχνολογιών για υπολογιστές, CD players και κινητά τηλέφωνα."

15η Νοεμβρίου 2000: "Η ομάδα του πασίγνωστου εξερευνητή Robert Ballard, του ανθρώπου που εντόπισε το 1985 το ναυάγιο του Τιτανικού, βρίσκεται αυτή την εποχή στη Μαύρη Θάλασσα χρηματοδοτούμενη από τη National Geographic Society, στο πλαίσιο μίας εξαιρετικά σημαντικής αποστολής: της ανακάλυψης ευρημάτων από την εποχή του 'Μεγάλου Κατακλυσμού', πολλούς αιώνες πίσω στο παρελθόν, μία εποχή που αρκετοί συνδέουν με τις βιβλικές αναφορές για την κιβωτό του Νώε."

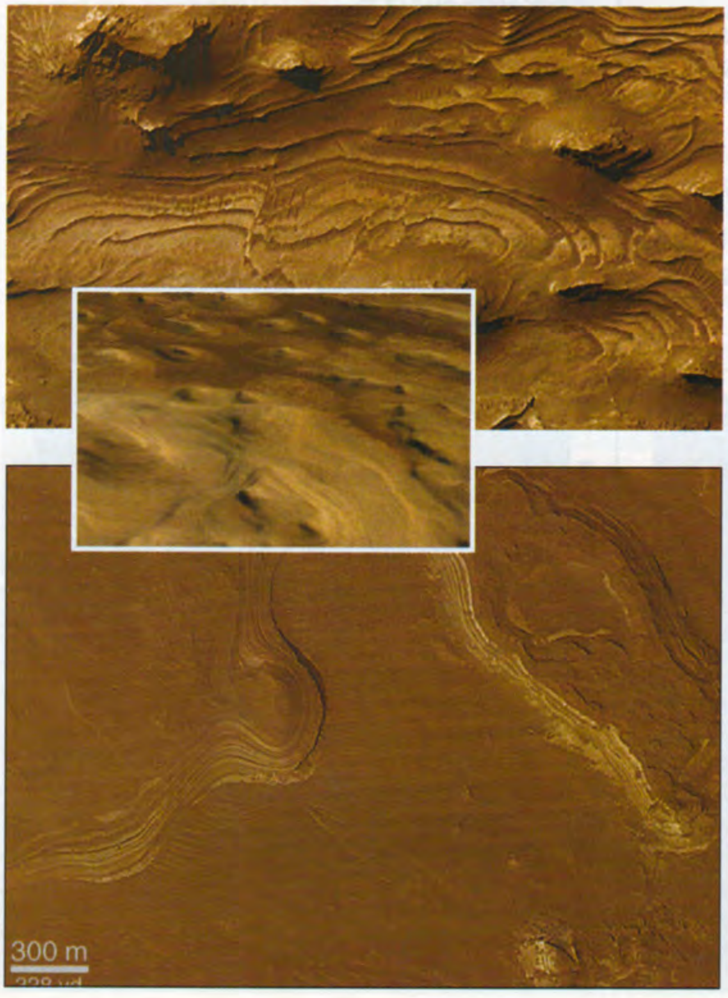
Βέβαια, τη χρονιά που πέρασε φιλοξενήσαμε στη στήλη δεκάδες ακόμα ειδήσεις εξαιρετικά βαρύνουσας σημασίας, κάτι που σκοπεύουμε να συνεχίσουμε και το 2001. Αλλωστε, ζούμε σε έναν "θαυμαστό, καινούριο κόσμο", εκεί όπου... όλα μπορεί να συμβούν!

Και λίμνες στον Αρη;

Η συζήτηση για το αν ο Αρης φιλοξενούσε κάποτε μεγάλες ποσότητες νερού στην επιφάνειά του πρόκειται να ανάψει και πάλι τις επόμενες ημέρες, μετά τις τελευταίες φωτογραφίες υψηλής ανάλυσης που τράβηξε ο Mars Global Surveyor, οι οποίες δόθηκαν πρόσφατα στη δημοσιότητα.

Συγκεκριμένα, στις νέες φωτογραφίες του MGS απεικονίζονται ιζηματογενή πετρώματα, κάτι που μαρτυρεί πως στην επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη υπήρξαν κάποτε μεγάλες λίμνες. Μάλιστα, εάν υπήρξε εκείνη την περίοδο ζωή στον Αρη, δεν αποκλείεται στις συγκεκριμένες περιοχές να εντοπιστούν απολιθώματα έμβιων οργανισμών. Δυστυχώς, η NASA και οι υπόλοιπες διαστημικές εταιρείες δεν έχουν τη δυνατότητα με την υπάρχουσα τεχνολογία να εξερευνήσουν τα σημεία αυτά από κοντά, αφού η προσπέλασή τους είναι μάλλον αδύνατη για τζιπάκια τύπου Sojourner. Ετσι, η έρευνα για τη ζωή στον Αρη θα πρέπει να περιμένει λίγο ακόμη, μέχρι να είμαστε έτοιμοι να υποδεχθούμε την αλήθεια όχι μόνο ψυχολογικά αλλά και επιστημονικά...

Στις νέες φωτογραφίες του MGS απεικονίζονται ιζηματογενή πετρώματα, κάτι που μαρτυρεί πως στην επιφάνεια του Κόκκινου Πλανήτη υπήρξαν κάποτε μεγάλες λίμνες.



Ενας γαλαξίας γεμάτος χρώματα

Μία εντυπωσιακή φωτογραφία που προέρχεται από το γνωστό σας διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble παρουσιάζουμε αυτό το δεκαπενθήμερο από το "New Millennium". Αυτή τη φορά τα "μάτια" του Hubble είδαν έναν σπειροειδή γαλαξία στο νότιο αστερισμό Circinus, 13 εκατομμύρια έτη φωτός μακριά από τη Γη. Τι συνέβη, λοιπόν, στη μακρινή αυτή γωνιά του σύμπαντος πριν από 13 εκατομμύρια χρόνια; (Σημειώνουμε για άλλη μία φορά πως, όταν ένα διαστημικό τηλεσκόπιο φωτογραφίζει μία περιοχή που απέχει Χ έτη φωτός από τη Γη, αυτό που βλέπουμε αντιπροσωπεύει την όψη της περιοχής αυτής πριν από Χ χρόνια, αφού η εικόνα ταξιδεύει με την ταχύτητα του φωτός μέχρι να φτάσει στο φακό του τηλεσκοπίου.) Αυτό που μας δείχνει η φωτογραφία, πέρα από τους ομολογουμένως εκπληκτικούς χρωματισμούς, είναι τεράστιες ποσότητες αερίων και διαστημικής σκόνης που κατά πάσα πιθανότητα εκλύονται από μία υπερμεγέθη μαύρη τρύπα ευρισκόμενη στο κέντρο του γαλαξία. Τα αέρια αυτά εκτείνονται σε μία περιοχή που φτάνει σε μήκος τα 1.300 έτη φωτός! Συνολικά, οι διεργασίες στις οποίες αναφερόμαστε κατατάσσουν το συγκεκριμένο γαλαξία ανάμεσα στους πιο "δυναμικούς" που έχουν εντοπιστεί μέχρι σήμερα. Και να φανταστείτε πως μέχρι πριν από 25 χρόνια δεν γνωρίζαμε καν την ύπαρξή του...

Μία εντυπωσιακή φωτογραφία που προέρχεται από το γνωστό σας διαστημικό τηλεσκόπιο Hubble παρουσιάζουμε αυτό το δεκαπενθήμερο από το "New Millennium".



Αϊτός χωρίς... φτερά;



Το γνωστό λαϊκό άσμα μάλλον ταιριάζει γάντι στην περίπτωση του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, ο οποίος αντιμετώπισε τον τελευταίο καιρό κάποια προβληματάκια με τα δικά του... φτερά, δηλαδή τους μεγάλους ηλιακούς συλλέκτες (solar panels), οι οποίοι φροντίζουν διαρκώς για την απρόσκοπτη μεταφορά ενέργειας στο Σταθμό. Στον δεξιό, λοιπόν, συλλέκτη ορισμένα καλώδια ήταν ολίγον τι χαλαρά, κάτι που θα μπορούσε να έχει ως συνέπεια ακόμα και την καταστροφή του συλλέκτη κατά την άφιξη κάποιου διαστημόπλοιου στο Διεθνή Διαστημικό Σταθμό εξαιτίας των δονήσεων. Ετσι, το πλήρωμα του διαστημικού λεωφορείου Endeavour που βρέθηκε στο Σταθμό στις αρχές Δεκεμβρίου στο πλαίσιο της αποστολής STS-97, ανέλαβε με διαδοχικούς διαστημικούς περιπάτους να επιδιορθώσει τη βλάβη. Τη στιγμή που γράφονται αυτές οι γραμμές δεν είναι γνωστό αν η προσπάθεια ολοκληρώθηκε με απόλυτη επιτυχία, οπότε επιφυλασσόμαστε για περισσότερα στο επόμενο τεύχος...

Σημειώνουμε τη μεγάλη αγωνία και το ενδιαφέρον της NASA για τους ηλιακούς συλλέκτες, αφού, πέρα από τη σημασία τους για τη σωστή λειτουργία του Διεθνούς Διαστημικού Σταθμού, δεν πρέπει να ξεχνάμε το κόστος τους που ούτε λίγο ούτε πολύ ανέρχεται σε 600 εκατομμύρια δολαριάκια! Και, όπως καταλαβαίνετε, η ώρα δεν είναι κατάλληλη για πειραματισμούς και ρίσκα...

Στον δεξιό συλλέκτη ορισμένα καλώδια ήταν ολίγον τι χαλαρά, κάτι που θα μπορούσε να έχει ως συνέπεια ακόμα και την καταστροφή του.



Και οι μούμιες... δεν έχουν πια μυστικά!

Όσοι από σας είδατε τη γνωστή κινηματογραφική επιτυχία "The Mummy" σίγουρα θα εντυπωσιαστήκατε από τα προσεγμένα και περίτεχνα οπτικά εφέ της, ειδικά στην περίπτωση της ίδιας της "Μούμιας". Να λοιπόν, που για άλλη μία φορά η πραγματικότητα αποδεικνύεται ακόμα πιο συγκλονιστική από τη φαντασία των παραγωγών και των τεχνικών του Χόλιγουντ: Μία ομάδα επιστημόνων παρουσίασε στο ετήσιο συνέδριο της Ραδιολογικής Κοινότητας της Βόρειας Αμερικής σειρά φωτογραφιών όπου για πρώτη φορά απεικονίζονται... τα ενδότερα μίας μούμιας! Φυσικά, η λήψη έγινε χωρίς οι μούμιες να ανοιχτούν ή να καταστραφούν, αλλά με τη χρήση τομογραφίας μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή.

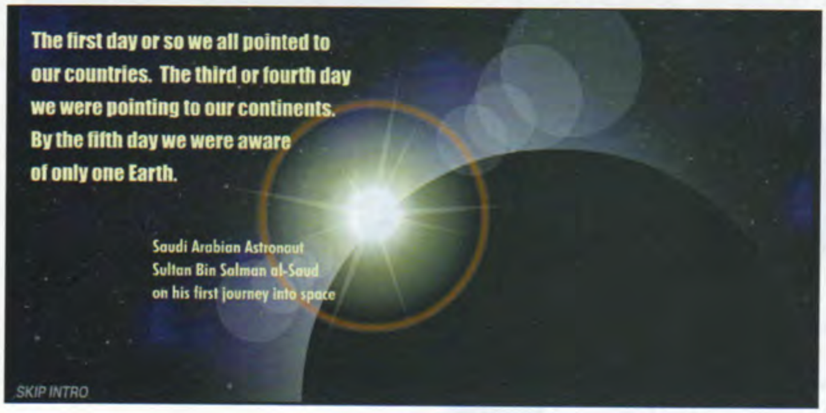
Μία ομάδα επιστημόνων παρουσίασε στο ετήσιο συνέδριο της Ραδιολογικής Κοινότητας της Βόρειας Αμερικής σειρά φωτογραφιών όπου για πρώτη φορά απεικονίζονται... τα ενδότερα μίας μούμιας!

Μία από τις εικόνες, δείγματα των οποίων σας παρουσιάζουμε εδώ, δείχνει τον περίφημο Ραμσή Α', τον πρώτο Φαραώ της 19ης δυναστείας και παππού του Ραμσή του Μέγα, ή τουλάχιστον ό,τι έχει απομείνει από αυτόν μέσα στη μούμια του σήμερα, 3.314 ολόκληρα χρόνια μετά το θάνατό του! Για περισσότερα στοιχεία και φωτογραφίες μπορείτε να επισκεφθείτε τη σελίδα http://www.pcipr.com/RSNA/N%20mummy.htm









Συνεχίζεται το Planet Project

Το περιοδικό μας αφιέρωσε αρκετό χώρο στα τελευταία τεύχη του προκειμένου να σας ενημερώσει για την παγκόσμια δημοσκόπηση "Planet Project" που, σύμφωνα με την αρχική πρόβλεψη, επρόκειτο να διεξαχθεί στο διάστημα 15-18 Νοεμβρίου. Γράφουμε "σύμφωνα με την αρχική πρόβλεψη" διότι, τελικά, οι σχεδιαστές του αποφάσισαν να παρατείνουν τη διάρκεια του project επ' αόριστον εμπλουτίζοντάς το μάλιστα συνεχώς με νέες ερωτήσεις, ώστε να μπορέσουν περισσότεροι άνθρωποι να καταθέσουν τις απόψεις τους για μία σειρά σημαντικών ζητημάτων.

Οι σχεδιαστές του Planet Project αποφάσισαν να παρατείνουν τη διάρκειά του επ' αόριστον εμπλουτίζοντάς το μάλιστα συνεχώς με νέες ερωτήσεις, ώστε να μπορέσουν περισσότεροι άνθρωποι να καταθέσουν τις απόψεις τους.

Μία δημοσκόπηση που πρόσφατα εντάχθηκε στο "Planet Project" αφορά μάλιστα και στις αμερικανικές εκλογές που τόσο σάλο έχουν ξεσηκώσει με το αμφισβητούμενο αποτέλεσμά τους. Αν, λοιπόν, θέλετε να συμμετάσχετε και εσείς, προλαβαίνετε! Η διεύθυνση στην οποία πρέπει να απευθυνθείτε για να ψηφίσετε είναι η http://www.planetproject.com. Θα χρειαστεί βέβαια να οπλιστείτε με... υπομονή, αφού πρόκειται για κάτι πολύ μεγαλύτερο από τα ερωτηματολόγια του "PC Master"!



Οι μακρινοί μας... πρόγονοι

Γάλλοι και Κενυάτες επιστήμονες ανακάλυψαν πρόσφατα στην Κένυα τα αρχαιότερα απολιθώματα προγόνου του ανθρώπου που έχουν βρεθεί ποτέ. Η ηλικία τους φτάνει τα 6 εκατομμύρια χρόνια, ενώ μέχρι την ανακάλυψη αυτή το ρεκόρ των αρχαιότερων απολιθωμάτων που ανήκουν σε πρόγονο του ανθρώπου κατείχαν αντίστοιχα ευρήματα στην Αιθιοπία, η χρονολόγηση των οποίων είχε δείξει πως ανήκουν σε κάτοικο του πλανήτη μας που ζούσε πριν από 4,5 εκατομμύρια χρόνια.

Ο "Millennium man", όπως ονομάστηκε από τους επιστήμονες ο Κενυάτης πρόγονός μας, είχε αρκετά ανθρωπόμορφα χαρακτηριστικά, το μέγεθός του ήταν περίπου ίδιο με αυτό ενός σημερινού χιμπατζή, έτρωγε κυρίως φρούτα και λαχανικά -μόνο περιστασιακά δοκίμαζε κρεατάκι- και φαίνεται πως είχε άδοξο τέλος, αφού κάποια σημάδια στο σκελετό του δείχνουν ότι κατά πάσα πιθανότητα

Γάλλοι και Κενυάτες επιστήμονες ανακάλυψαν πρόσφατα στην Κένυα τα αρχαιότερα απολιθώματα προγόνου του ανθρώπου που έχουν βρεθεί ποτέ.

έγινε... μεζές για το τραπέζι κάποιου αιλουροειδούς. Πάντως, βρισκόταν σε ανώτερο στάδιο εξέλιξης από τον μακρινό ξάδελφό του που προαναφέραμε, ο οποίος ήταν κατά... 1,5 εκατομμύριο χρόνια νεότερός του! Αλήθεια, τώρα που το σκέφτομαι, τι θα λένε άραγε οι επιστήμονες όταν, μετά από μερικά εκατομμύρια χρόνια, ανακαλύψουν απολιθώματα των συντακτών του "PC Master"; Πολύ θα 'θελα να δω πώς θα ερμηνεύσουν τα σημάδια από τα μαστιγώματα...





WRIST TECHNOLOGY ΑΠΟ ΤΗΝ CASIO

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑ... ΧΕΙΡΟΣ!

Τα τελευταία χρόνια έχουμε δει πολλές μικρές και πράγματι αξιόλογες ηλεκτρονικές κατασκευές, που διαθέτουν εντυπωσιακές δυνατότητες και μας παρέχουν αρκετές ευκολίες παρά το μικρό μέγεθός τους. Ετοιμαστείτε λοιπόν να υποδεχθείτε 4 εκπληκτικά ρολόγια που... μόνο ρολόγια δεν είναι!

Ακόμη ένας τομέας που τα τεχνολογικά επιτεύγματα δεν άφησαν ανέγγιχτο είναι τα ρολόγια χειρός. Πέρα από τα συνηθισμένα ηλεκτρονικά ρολόγια, η σειρά Wrist Technology της Casio συμπυκνώνει τη σύγχρονη τεχνολογία στις διαστάσεις ενός ρολογιού. Αυτόν το μήνα θα σας παρουσιάσουμε 4 εντυπωσιακά ρολόγια από την Casio που έφτασαν στα γραφεία του περιοδικού.

WRIST CAMERA

Αυτό το ρολόι αποτελεί τη φαντασίωση κάθε δαιμόνιου ρεπόρτερ. Πού να το ήξερε ο συγχωρεμένος Ian Flemming, όταν εμπνεύστηκε το χαρακτήρα του James Bond και τον εξόπλισε με παρόμοιες συσκευές, ότι τη σήμερον ημέρα η καλπάζουσα φαντασία του θα μετατρεπόταν σε πόρο έμπνευσης της σύγχρονης επιστήμης;

Με τη Wrist Camera μπορείτε να φωτογραφίζετε, να μεταφέρετε τις εικόνες στον Η/Υ σας και στη συνέχεια να τις εκτυπώνετε. Περιλαμβάνει μία οθόνη υγρών κρυστάλλων που έχει δυνατότητα απεικονίσεως 16 αποχρώσεων του γκρίζου. Μπορείτε να επιλέξετε τρία διαφορετικά modes για να καταγράψετε μία εικόνα. Το Normal αποθηκεύει μία μονόχρωμη εικόνα με 16 αποχρώσεις του γκρίζου, το Art Mode απεικονίζει δύο εικόνες μαζί με δύο διαφορετικές αποχρώσεις και το Merge Mode επιτρέπει το συνδυασμό δύο διαφορετικών φωτογραφιών. Ακόμα υπάρχει μία visual τράπεζα δεδομένων, όπου μπορείτε να γράψετε μικρά κείμενα 24 χαρακτήρων (όνομα, τηλέφωνο κ.λπ.). Επίσης, το ρολόι σάς επιτρέπει ανταλλαγή δεδομένων μεταξύ δύο διαφορετικών Wrist Camera ρολογιών ή ενός Η/Υ μέσω μίας infrared θύρας. Μπορείτε να κάνετε upload εικόνες στον υπολογιστή σας, να τις επεξεργαστείτε και στη συνέχεια να τις κάνετε





Του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

WRIST CAMERA

ΥΠΕΡ
- Όμορφος σχεδιασμός
- 120x120 pixels digital camera
- Εξοικονόμηση ενέργειας

ΚΑΤΑ
- Η ποιότητα κατασκευής του λουριού

download στο ρολόι. Η μνήμη του έχει χωρητικότητα 100 ασπρόμαυρων φωτογραφιών, καθώς και αισθητήρα για εξοικονόμηση ενέργειας (όταν δεν φοράτε το ρολόι, αυτόματα μπαίνει σε safe mode). Η προτεινόμενη λιανική τιμή της αντιπροσωπίας για τη Wrist Camera είναι 69.000 δρχ. + ΦΠΑ.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Format φωτογραφιών Μετατροπή σε JPEG ή BMP κατά τη μεταφορά των φωτογραφιών σε Η/Υ

Μνήμη 100 φωτογραφίες

Αισθητήρας 1/14-ίντσα, 28.000 pixels

Φακός F2.8 fixed- f=1,1χιλ.

Εστιακή απόσταση 30χιλ. ως το άπειρο

Ταχύτητα διαφράγματος 1/11 - 1/1.660 δευτ.

Οθόνη 120x120 dots, μονόχρωμη με 16 διαβαθμίσεις του γκρι, 20x20χιλ.

Λειτουργίες λήψης Normal, Art, Merge

Βάση δεδομένων Μέχρι 24 χαρακτήρες ανά εικόνα (γράμματα/αριθμοί/βασικά σύμβολα)

PC UNITE

Αυτό το ρολόι αποτελεί ένα μικρό PDA που το φοράτε στον καρπό σας. Διαθέτει θύρα υπέρυθρης σύνδεσης με το PC, συγχρονίζεται με το MS Outlook 2000 και είναι συμβατό με την Cassiopeia. Μπορεί να δεχθεί κείμενο 8.100 χαρακτήρων και έχει οθόνη black light. Περιλαμβάνει τα εργαλεία Schedule (ημερομηνία/ώρα/περιγραφή ραντεβού μέχρι 340 εγγραφών με 16 χαρακτήρες μέγιστο), Contacts (όνομα, τηλέφωνο/κινητό/fax/e-mail μέχρι 100 εγγραφές), To Do List (ημερομηνία-ώρα-περιγραφή εργασίας με 16 χαρακτήρες η καθεμία) και Ανάγνωση κειμένου. Η συνολική μνήμη του PC Unite είναι 24KB και επιτρέπει να διαχειρίζεστε 4 τύπους πληροφοριών. Τα 16KB της μνήμης αυτής χρησιμοποιούνται από το Contact, ενώ τα υπόλοιπα 8KB για τις υπόλοιπες λειτουργίες του ρολογιού. Με αυτό το PDA χειρός μπορείτε να ανταλλάξετε εύκολα και γρήγορα δεδομένα με το PC σας. Το πακέτο περιλαμβάνει ένα infrared interface, καθώς και το συνοδευτικό software που επιτρέπει την επικοινωνία μεταξύ τους. Το PC Unite έχει ακόμη ενσωματωμένο ένα transmitter/receiver που υποστηρίζει συγχρονισμό δεδομένων με προγράμματα όπως το Schedule + και το MS Outlook. Μπορούμε, αν θέλουμε, να αποθηκεύσουμε, να συγκρίνουμε ή και να συγχρονίσουμε τα δεδομένα μας (Sychronization). Το PC Unite μπορεί ακόμα να συγκρίνει τα δεδομένα που έχουν εισαχθεί και να επισημάνει τις διαφορές. Η τιμή του (56.000 δρχ. προτεινόμενη λιανική+ΦΠΑ) είναι αρκετά ελκυστική για τις δυνατότητες που προσφέρει.



Τεχνικά χαρακτηριστικά

Μνήμη 24KB

Οθόνη 48x10 dots, ανάδειξη 16 χαρακτήρων συγχρόνως

Άλλες λειτουργίες Ώρα, ξυπνητήρι, αντίστροφη μέτρηση, ημερομηνία, φωτισμός οθόνης

Υπέρυθρη σύνδεση 115.200 bps, μέγιστη απόσταση 20 εκ., συμβατό με Microsoft Windows X

Από και προς τον Η/Υ ή το PDA Στη συσκευασία συμπεριλαμβάνονται το πρόγραμμα σύνδεσης και ο μετατροπέας σειριακού/υπέρυθρου σήματος σε περίπτωση που ο Η/Υ δεν διαθέτει υπέρυθρη θύρα επικοινωνίας.

MP3 AUDIO PLAYER WATCH

Το MP3 Wrist Audio Player Watch είναι άλλο ένα εξαιρετικό προϊόν της Wrist Technology. Απευθύνεται σε όσους λατρεύουν τα τεχνολογικά gadgets, δηλώνουν φιλόμουσοι και θέλουν να ακούν τα αγαπημένα τους μουσικά κομμάτια όπου κι αν βρεθούν. Ως γνωστόν, το πρότυπο MP3 έφερε σημαντικές αλλαγές σε ολόκληρη τη μουσική βιομηχανία και είχε ως αποτέλεσμα να κυκλοφορήσουν στην αγορά διάφορα προϊόντα σχετιζόμενα με το εν λόγω format.

PC UNITE

ΥΠΕΡ
- Ανταλλαγή δεδομένων με MS Outlook
- Μετατροπέας σειριακής/υπέρυθρης σύνδεσης

ΚΑΤΑ
- Μικρή ποσότητα μνήμης (24KB)

Το πακέτο περιλαμβάνει το ρολόι, έναν φορτιστή, ένα ζευγάρι ακουστικά, καλώδιο σύνδεσης USB, το συνοδευτικό software που επιτρέπει την ανταλλαγή δεδομένων MP3 από τον υπολογιστή προς το ρολόι και, φυσικά, τα εγχειρίδια οδηγιών. Αρχικά θα πρέπει να τοποθετήσετε το ρολόι στο φορτιστή και στη συνέχεια να εγκαταστήσετε το πρόγραμμα στον Η/Υ. Προσέξτε μόνο διότι είναι συμβατό μόνο με τα Win 98 και τις μεταγενέστερες αυτών εκδόσεις. Ακόμα και σε μηχάνημα που διαθέτει Win95 και USB port δεν θα μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε το πρόγραμμα.

Η μεταφορά δεδομένων από το PC στο MP3 Wrist Audio Player watch είναι παιχνιδάκι. Αφού τρέξετε το πρόγραμμα, θα εμφανιστεί ένα panel στην αριστερή πλευρά του οποίου επιλέγετε το directory όπου υπάρχουν τα MP3 που θέλετε να κάνετε upload στο ρολόι και στη δεξιά πλευρά μπορείτε να δείτε τα δεδομένα που υπάρχουν στο ρολόι σας. Η αποθήκευση των αρχείων MP3 γίνεται σε μία ενσωματωμένη Scandisk 32 MB multimedia κάρτα.





MP3 AUDIO PLAYER WATCH

ΥΠΕΡ
- Μοντέρνος σχεδιασμός
- Εύκολος χειρισμός
- Ποιότητα αναπαραγωγής

ΚΑΤΑ
- Δεν υποστηρίζει Win95 και MacOS

Η ποιότητα του ήχου είναι αρκετά υψηλή και μπορείτε να κάνετε διάφορες ρυθμίσεις, χρησιμοποιώντας τον ηλεκτρονικό ισοσταθμιστή που εμφανίζεται πριν και κατά τη διάρκεια της αναπαραγωγής του τραγουδιού. Σε γενικές γραμμές μείναμε ικανοποιημένοι από το συγκεκριμένο ρολόι της Casio. Τόσο ο μοντέρνος σχεδιασμός όσο και η λειτουργικότητά του αποτελούν πρόκληση για κάθε λάτρη των gadgets. Θα το βρείτε στις 112.800 δρχ. (προτεινόμενη λιανική τιμή).

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Supported Format MPEG Audio Layer3

Μνήμη 16MB multimedia card

Διάρκεια εγγραφής Πολύ υψηλή ποιότητα: 33 λεπτά (ποιότητα CD)

Υψηλή ποιότητα: 44 λεπτά

Χαμηλή ποιότητα: 66 λεπτά

Πλήκτρα Play/Stop, FFW, Reverse, Volume, Mode

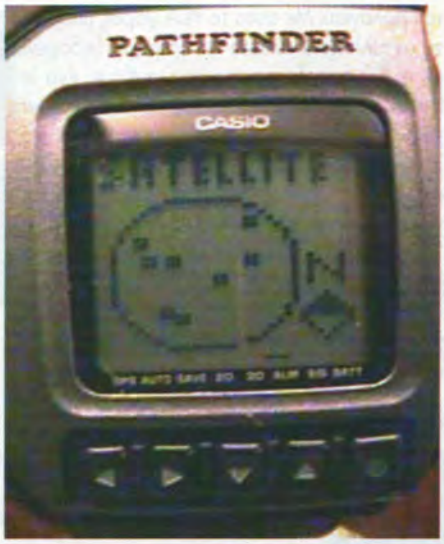
Playback Mode Shuffle, Loop, Track loop, Section loop

Αλλες λειτουργίες Κινούμενοι χαρακτήρες, Flashback τίτλοι

GPS PATHFINDER WATCH

Το καινούριο ρολόι της Casio ονομάζεται GPS Pathfinder και έχει τη δυνατότητα να συνδεθεί με 8 δορυφόρους, ώστε να αναγνωρίσουν το στίγμα του, δηλαδή την ακριβή θέση





του στο χώρο. Το όνομα GPS είναι αρχικά του όρου Global Positioning System, ένα σύστημα που δημιουργήθηκε από τις ΗΠΑ και αποτελείται από 27 συνολικά δορυφόρους με σκοπό την ανεύρεση του στίγματος. Αρχικά χρησιμοποιήθηκε για στρατιωτικούς σκοπούς και αργότερα διευρύνθηκε η χρήση του και σε ιδιώτες. Για να βρεθεί ένα στίγμα στο χώρο απαιτούνται τρία σημεία αναφοράς. Το Pathfinder μπορεί να σας βρει την τοποθεσία που βρισκόσαστε και πού κατευθύνεστε αρκετά εύκολα, αρκεί να ρίξετε μια προσεκτική ματιά στο εγχειρίδιο του ρολογιού. Οι οθόνες σχετικά με τη θέση και την κατεύθυνση (Position/Direction) είναι ιδιαίτερα εύχρηστες. Το μόνο μειονέκτημα είναι ότι δεν υποστηρίζει σύνδεση με Η/Υ, στερώντας σας τη δυνατότητα να κάνετε download χάρτες για να έχετε μια πληρέστερη γραφική απεικόνιση. Το Pathfinder θα φανεί εξαιρετικά χρήσιμο σε όσους ταξιδεύουν συχνά. Με το πάτημα ενός πλήκτρου ο χρήστης βλέπει το στίγμα του (ύψος και πλάτος), την κατεύθυνση και την απόσταση από τον προορισμό του, τη στιγμιαία ταχύτητα, τα waypoints, την εξέλιξη της πορείας μεταξύ των waypoints και άλλα.

GPS PATHFINDER WATCH

ΥΠΕΡ
- Δυνατότητα επιλογής ρυθμίσεων
- Διάρκεια ζωής της μπαταρίας
- Μικρό βάρος

ΚΑΤΑ
- Αδυναμία σύνδεσης με PC
- Αδυναμία download χαρτών
- Υψηλή τιμή

Ακόμη, υπάρχει δυνατότητα καταχώρισης πληροφοριών στη μνήμη για μετέπειτα χρήση. Η προτεινόμενη λιανική τιμή του είναι 203.200 δρχ. + ΦΠΑ.

Τεχνικά χαρακτηριστικά

Απόκλιση ώρας 15 δευτ./ανά μήνα (σε κανονική θερμοκρασία)

Ξυπνητήρι Με ήχο 20 δευτερολέπτων

Λειτουργίες GPS

Συχνότητα λήψης 1.575,42MHz

Συχνότητα ανανέωσης 1 δευτ.

Ακρίβεια στίγματος ~30 μέτρα

Θερμοκρασία λειτουργίας 0 - 50°C

Οθόνη Back - Light

Τροφοδοσία Μπαταρία CR2 λιθίου (πρόσθετη)

Διάρκεια Μπαταρίας Quick Mode: 5 ώρες (με 5" ανά μέτρηση)

One-Shot Mode 720 μετρήσεις (με 20" ανά μέτρηση)

Continuous Mode 4 ώρες

Auto Mode 12 ώρες (μέτρηση 20" ανά λεπτό)

Βάρος 138 γρ. (με μπαταρία)

Διαστάσεις 65,5x66,6x29,6χιλ.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε μία ραγδαία εξελισσόμενη αγορά καθετί καινούριο που κυκλοφορεί αποτελεί μία πρόκληση για τον καταναλωτή. Η πολλαπλή λειτουργικότητα των παρουσιαζόμενων προϊόντων σε συνδυασμό με τα εντυπωσιακά τεχνικά χαρακτηριστικά τους ελκύουν καθέναν από εμάς να τα αγοράσουμε. Αν διαθέτουμε αρκετά χρήματα, τότε η αγορά είναι έτοιμη να μας δεχθεί με ανοιχτές αγκάλες. Αν όμως βρισκόμαστε στην αντίθετη όχθη, καλό θα ήταν να αναλογιστούμε τις πραγματικές ανάγκες μας και να δούμε πώς μπορούμε να πετύχουμε αρκετά με το αγαπημένο μας PC. Αν δείτε την προσφορά αυτών των συσκευών θα παρατηρήσετε πως στις περισσότερες των περιπτώσεων επιχειρούν είτε να αντικαταστήσουν είτε να συμπληρώσουν κάποιες εργασίες που κάνουμε ήδη με το PC, εκτός βέβαια από την περίπτωση του GPS Pathfinder, όπου χρησιμοποιούμε ειδική συσκευή GPS.

Οπως και να έχει, πρέπει να θαυμάζουμε τα καινούρια τεχνολογικά επιτεύγματα, άσχετα εάν είμαστε σε θέση να τα αγοράσουμε ή όχι. Ελπίζουμε στο μέλλον να ακολουθήσουν το παράδειγμα της Casio και άλλες εταιρείες. Αλλωστε ποιος από εμάς φανταζόταν πριν από 10 χρόνια ότι από το format που κάναμε στους σκληρούς δίσκους θα φτάναμε στο σημείο να κάνουμε format στα δεδομένα των ρολογιών χειρός...

Φέτος, κάντε υπέροχα δώρα στους άλλους αλλά και στον εαυτό σας!...

Τώρα, αναζητήστε τη μοναδική προσφορά της Microsoft, στα καταστήματα λιανικής και χαρίστε καταπληκτικά δώρα στο συνδυασμό που θέλετε, κερδίζοντας επιστροφή χρημάτων από 5 έως 15 χιλ. δρχ. !



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 10.000 δρχ.

Microsoft® Age of Empires Collector's Edition & Microsoft® SideWinder® Strategic Commander



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 10.000 δρχ.

Microsoft® Combat Flight Simulator 2: WWII Pacific Theater & Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 10.000 δρχ.

Microsoft® Crimson Skies & Microsoft® SideWinder® Force Feedback 2



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 15.000 δρχ.

Microsoft® Midtown Madness® 2 & Microsoft® SideWinder® Force Feedback Wheel



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 5.000 δρχ.

Microsoft® Metal Gear Solid & Microsoft® SideWinder® Game Pad Pro



ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ 5.000 δρχ.

Microsoft® SideWinder® Game Voice & Microsoft® SideWinder® Game Voice

Παρακαλούμε συμπληρώστε τα ακόλουθα στοιχεία (**ΜΕ ΛΑΤΙΝΙΚΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ**):

Όνομα: ______________________ Επίθετο: ______________________

Διεύθυνση: ______________________ Περιοχή: ____________ Πόλη: ____________

Τ. Κ.: ____________ Τηλέφωνο: ______________________ e-mail: ______________________

Τρόπος πληρωμής (επιλέξτε τον τρόπο με τον οποίο θέλετε να πραγματοποιηθεί η επιστροφή χρημάτων).

- Μέσω επιταγής. Συμπληρώστε το όνομα στο οποίο θα εκδοθεί η επιταγή: ______________________
- Μέσω πιστωτικής κάρτας. Συμπληρώστε τα στοιχεία: Πιστωτική κάρτα: ____________ Visa ☐ Master Card ☐

Ονοματεπώνυμο κατόχου: ______________________ Αριθμός κάρτας: ____________ Ημερομηνία λήξεως ____________

Σημειώστε με ☒ κάτω από την αντίστοιχη εικόνα το συνδυασμό των προϊόντων που έχετε αγοράσει.

Όροι και προϋποθέσεις

• Οι δικαιούχοι πρέπει: Να στείλουν το πρωτότυπο αυτό κουπόνι μαζί με την πρωτότυπη απόδειξη αγοράς. • Η Microsoft δε θα ικανοποιήσει καμία αίτηση που δε θα συνοδεύεται από όλα τα απαραίτητα δικαιολογητικά. • Η επιστροφή των χρημάτων, είτε μέσω πιστωτικής κάρτας, είτε μέσω επιταγής, θα πραγματοποιηθεί εντός 6-8 εβδομάδων από την παραλαβή των δικαιολογητικών. • Η Microsoft δε θα φέρει ευθύνη για κουπόνια που χάθηκαν ή καταστράφηκαν κατά την αποστολή τους. • Η προσφορά ισχύει μόνο για αγορές στην Ελλάδα των ανωτέρω προϊόντων μεταξύ 1ης Δεκεμβρίου 2000 και 31 Ιανουαρίου 2001. • Οι διανομείς και οι μεταπωλητές προϊόντων Microsoft δε δικαιούνται συμμετοχή στο πρόγραμμα αυτό. • Συμπληρωμένα κουπόνια για επιστροφή χρημάτων θα γίνονται δεκτά με ημερομηνία σφραγίδας ταχυδρομείου, όχι αργότερα από την 31 Ιανουαρίου 2001. • Τα κουπόνια και τα δικαιολογητικά πρέπει να αποσταλούν στην ακόλουθη διεύθυνση:

Microsoft Rebate Center / Greek Christmas Cashback Promotion - Iveragh Road - Killorglin - Co. Kerry - Ireland.

*Η Microsoft και οι συνεργάτες της θα ήθελαν να σας ενημερώνουν για ημερίδες, παρουσιάσεις, προϊόντα, προσφορές κ.λπ. Σημειώστε εδώ εάν δε θέλετε να λαμβάνετε τέτοιου είδους επικοινωνία: ΟΧΙ ☐

Σύμφωνα με το Άρθρο 12 του Ν. 2472/1997 έχετε δικαίωμα πρόσβασης στα δεδομένα προσωπικού χαρακτήρα που σας αφορούν και τα οποία αποτελούν αντικείμενο επεξεργασίας από τη Microsoft

Microsoft

Where do you want to go today?

Η ΕΚΤΗ ΜΕ

Η επιστροφή του Arnold Schwarzenegger





ΡΑ

ΓΕΝΕΣΙΣ ΚΕΦ. Α'
26: Και είπεν ο Θεός, ας κάμωμεν άνθρωπον κατ' εικόνα ημών, καθ' ομοίωσιν ημών και ας εξουσιάζει επί των ιχθύων της θαλάσσης και επί των πετεινών του ουρανού και επί των κτηνών και επί πάσης γης.
27: Και εποίησεν ο Θεός τον άνθρωπον κατ' εικόνα εαυτού, κατ' εικόνα Θεού εποίησε αυτόν, άρσεν και θήλυ εποίησεν αυτούς.
28: Και ευλόγησεν αυτούς ο Θεός και είπε προς αυτούς ο Θεός, αυξάνεσθε και πληθύνεσθε και γεμίσατε την γην και κυριεύσατε αυτήν, και εξουσιάζετε επί των ιχθύων της θαλάσσης και επί των πετεινών του ουρανού και επί παντός ζώου κινουμένου επί της γης... Ολα τα παραπάνω έγιναν την Εκτη Μέρα (6th Day) της Δημιουργίας. Εάν μπερδευτήκατε λίγο με την καθαρεύουσα, εν ολίγοις το παραπάνω απόσπασμα αναφέρει ότι ο Θεός έπλασε τον άνθρωπο. Αν όμως γινόταν μία παραβίαση του νόμου της Εκτης Μέρας; Δηλαδή, αν γινόταν το εξής: ο άνθρωπος έπλαθε τον άνθρωπο; Τι θα συνέβαινε; Απάντηση θα πάρετε διαβάζοντας αυτό το αφιέρωμα-πρόσκληση. Προς το παρόν, καλώς ήλθατε στη νέα ταινία που σας προσφέρει το "PC Master".

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@hotmail.com

Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση του "6th Day" πρέπει να διευκρινίσω κάτι πολύ βασικό: Δεν πρόκειται περί avant première (βλ. "Titan AE" και "Red Planet"). Αντίθετα, οι τριακόσιοι πρώτοι που θα προσκομίσουν στα γραφεία του περιοδικού το κουπόνι που υπάρχει σε αυτό το τεύχος θα κερδίσουν δωρεάν ΕΝΑ εισιτήριο για την προβολή της ταινίας "6th Day", που θα γίνει στον κινηματογράφο "Αλεξάνδρα" (Κρέμου 141, Καλλιθέα). Ενα κουπόνι αντιστοιχεί σε ένα δωρεάν εισιτήριο, οπότε, αν θέλετε επτά εισιτήρια, πρέπει να προσκομίσετε στα γραφεία του περιοδικού μας επτά ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ κουπόνια, από το τεύχος που κρατάτε στα χέρια σας. Τα γραφεία του περιοδικού μας βρίσκονται επί της Λεωφ. Συγγρού 44 (2ος όροφος). Για κάθε πρόβλημα ή απορία, μπορείτε να τηλεφωνήσετε στα γραφεία μας, στο 9238672-5. Τώρα, όσον αφορά στους φίλους μας από την υπόλοιπη Ελλάδα, ζητώ συγγνώμη που δεν μπορούμε να τους εξασφαλίσουμε τα ίδια προνόμια με τους Αθηναίους. Σας υπόσχομαι όμως ότι, όταν μας δοθεί η ευκαιρία και το επιτρέψουν οι περιστάσεις, θα επωφεληθείτε και εσείς από τα δώρα μας...

Αυτά τα ολίγα με τα εισαγωγικά της ταινίας. Μα καλά, τι πράγμα είναι αυτό με το "PC Master" επιτέλους, όλο bonuses προς τους αναγνώστες του προσφέρει. Οσοι δεν διαβάζουν "PC Master" πρέπει να νιώθουν απίστευτα αδικημένοι, τι κρίμα... Τέλος πάντων, ας αφήσουμε τους άλλους στη μοίρα τους και ας δούμε τι θα δούμε - στην τελική, αφού δεν διαβάζουν "PC Master", κακό του κεφαλιού τους! Λοιπόν, στο "6th Day", όπως θα ξέρετε, πρωταγωνιστεί ένας μαθητής μου, ο Arnold Schwarzenegger. Θυμάμαι τότε που ήταν μικρός και τον είχα στα πόδια μου και όταν έγινε δεκαοχτώ τού έμαθα πως να φτιάξει το σώμα του. Φυσικά, ήταν καλός μαθητής και ξεπέρασε το δάσκαλό του (δηλαδή εμένα). Μπορεί να είχε το καλύτερο σώμα στα νιάτα του, αλλά πολλοί είναι αυτοί που πιστεύουν ότι στους μύες της φτέρνας και της κάτω σιαγόνας ήμουν κλάσεις ανώτερος! Αστειεύομαι φυσικά! Ο Arnold είχε μακράν το καλύτερο σώμα παγκοσμίως και βγήκε Mister Κόσμος πολλές φορές (όχι τόσες όσες εγώ βέβαια, αλλά αρκετές). Ποιος δεν τον θυμάται στο "Conan", που ήταν ένα κτήνος και μισό... Τώρα, στο "6th Day", παρ' όλο που έχει περάσει τα πενήντα (μπορεί και τα εξήντα, δεν θυμάμαι ακριβώς), σε μια σκηνή στην ταινία κάνει "ποντίκι" (σφίγγει το δικέφαλο του χεριού, δηλαδή). Θα μείνετε άλαλοι... Το κόβω εδώ, μια και θα επανέλθω στον Arnold όταν αναφερθώ στους ηθοποιούς της ταινίας. Πάμε, όμως, να δούμε το...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Αρχικά βλέποντας την ατάκα κάτω από τον τίτλο της ταινίας (Are You Who Do You Think You Are?), σκέφτηκα ότι θα ήταν μια ταινία παρόμοια με το "Total Recall", το οποίο είχε προκαλέσει θραύση στα ταμεία και πρωταγωνιστούσε -ποιος άλλος- ο Arnold Schwarzenegger. Αφού όμως είδα την ταινία, κατάλαβα ότι δεν έχει καμία μα καμία σχέση...

Βρισκόμαστε κάπου στο κοντινό μέλλον και η ανθρωπότητα ευημερεί. Αυτόματοι πιλότοι στα αυτοκίνητα, πανέξυπνα παιχνίδια-ρομπότ, ψηφιακοί σύντροφοι και πολλά ακόμα κόλπα που στην κυριολεξία λύνουν τα χέρια των ανθρώπων. Η προσοχή μας επικεντρώνεται όμως στον κλωνοποίηση. Πλέον δεν χρειάζεται να χάνετε τα κατοικίδιά σας όταν αυτά πεθαίνουν, μπορείτε μέσα σε δώδεκα ώρες από το θάνατό τους να τα πηγαίνετε στην τάδε εταιρεία και να σας δημιουργεί ένα νέο σκυλάκι ή γατάκι, ακριβώς ίδιο με αυτό που μόλις αποδήμησε! Επίσης, μπορείτε οποιοδήποτε ελαττωματικό-άρρωστο όργανό σας να το αντικαταστήσετε με ένα απόλυτα υγιές, χωρίς να χρειαστεί να ψάχνετε τον κατάλληλο δότη και έπειτα να τον πείσετε να σας το "χαρίσει". Σε αυτόν τον κόσμο, λοιπόν, έχει απαγορευτεί η ανθρώπινη κλωνοποίηση, βάσει του νόμου της "6ης Ημέρας" (της Δημιουργίας). Τι θα γινόταν όμως αν συνέβαινε μια παραβίαση του νόμου αυτού (6th Day Violation); Τα ερωτήματα πολλά και η δράση καταιγιστική στην προσπάθεια ενός ανθρώπου να βρει τι έχει συμβεί και να πάρει πίσω τη ζωή του. Στον πρωταγωνιστικό ρόλο ο Arnold Schwarzenegger (Adam Gibson), ο οποίος επιστρέφει σε ένα ρόλο που του ταιριάζει γάντι. Πράγματι, επιστρέφει στις ταινίες που τον ανέδειξαν αστέρα του κινηματογράφου. Οι σεναριακές ανατροπές θα σας αφήσουν άφωνους και η πλοκή της ταινίας θα σας συνεπάρει. Πέραν τούτου, η ταινία θα δημιουργήσει έντονο προβληματισμό και θα αναρωτηθείτε τι θα συμβεί αν καταστεί δυνατή η ανθρώπινη κλωνοποίηση. Αψογη ταινία, χωρίς υπερβολές και σεναριακά κενά, η οποία θα σας μαγέψει. Οσοι τη χάσετε... θα χάσετε! Εξάλλου, δωρεάν εισιτήρια σας δίνουμε, τρέξτε και απολαύστε τη.

ΗΘΟΠΟΙΟΙ

Πολλοί και διάφοροι είναι αυτοί που παίζουν στο "6th Day", αλλά τα βλέμματα όλων τραβάει ένας, Ο ΕΝΑΣ, ο Arnold Schwarzenegger! Η παρθενική εμφάνιση του γίγαντα έγινε στην ταινία "Pumping Iron", η οποία παρουσίαζε τα παρασκήνια των διαγωνισμών Mr. Universe. Εκεί ο Arnold είχε και τον πρωταγωνιστικό ρόλο, μια και έχει στεφθεί Mr. Universe ουκ ολίγες φορές. Η ταινία προβλήθηκε το 1977 και από τότε κάμερα και κοινό τον αγάπησαν. Η επόμενή του ταινία, το "Stay Hungry", του χάρισε και το πρώτο βραβείο του, τη χρυσή σφαί-

Η ΕΚΤΗ ΜΕΡΑ

Η επιστροφή του Arnold Schwarzenegger





ρα καλύτερου νεοεμφανιζόμενου ηθοποιού. Το 1978 σταματά την καριέρα του ως bodybuilder και τον βλέπουμε στις ταινίες "The Vilain" και "The Jayne Mansfield Story".

Το φανατικό κοινό του ο Arnold το δημιούργησε πρωταγωνιστώντας στο έπος εκείνης της εποχής, το "Conan, The Barbarian", το οποίο συγκέντρωσε παγκοσμίως πάνω από εκατό εκατομμύρια δολάρια σε εισπράξεις! Ενα ποσό πραγματικά εντυπωσιακό για την εποχή, ενώ δεν άργησε να δημιουργηθεί η συνέχεια της μεγάλης αυτής επιτυχίας "Conan, The Destroyer". Το 1984, πρωταγωνιστώντας στην ταινία του James Cameron "The Terminator" ("I will be back!"), ανεβάζει το κασέ του στα ύψη και κατοχυρώνεται ως ένας από τους καλύτερους ηθοποιούς για ταινίες δράσης. Ακολούθησαν οι ταινίες "Commando", "Raw Deal", το φοβερό "Predator", "The Running Man" και "Red Heat".

Το 1988 τον βλέπουμε να έχει ένα τελείως διαφορετικό ρεπερτόριο, καθώς πρωταγωνιστεί με τον Dani DeVito στην κωμωδία "The Twins", ενώ το 1990 ξαναχτυπά με μία ταινία δράσης, το φοβερό "Total Recall". Τον επόμενο χρόνο σπάει τα ταμία παγκοσμίως και φέρνει τα πάνω κάτω στις σκοτεινές αίθουσες με το "Terminator 2: Judgment Day", οι εισπράξεις του οποίου έφτασαν το ποσό των 506 εκατομμυρίων δολαρίων παγκοσμίως! Ακολουθούν τα "Last Action Hero", "Junior" (έπαιζε πάλι ο Dani DeVito) και το "Jingle All The Way". Επίσης, τον είδαμε στις ταινίες "Kindergarten Cop", "True Lies" και "Eraser", ενώ η πιο πρόσφατη παραγωγή του ήταν το κορυφαίο "End of Days"! Οπως βλέπετε, είμαι πολύ διαβασμένος και θα σας αναφέρω ότι σύντομα θα τον ξαναδούμε στην ταινία "Terminator 3". Τώρα, το σύντομα είναι πολύ σχετικό, μια και στο χώρο του κινηματογράφου μεταφράζεται σε ένα με δύο χρόνια. Μετά την παρουσία τού εν λόγω μεγάλου κυρίου, πιστεύω ότι οι άλλοι ηθοποιοί επισκιάζονται κατά πολύ - παρ' όλα αυτά, είναι άξιοι αναφοράς.

Εκτός από τον Arnold, λοιπόν, στο "6th Day" παίζουν και οι Tony Goldwyn-Drucker ("Ghost", "Gaby: The True Story", "Nixon", "Tarzan", "Kiss the Girl" και "The Last Word"), ο Michael Rapaport-Hank ("Cop Land", "Kicked in the Head", "Palmetto" κ.ά.), Michael Rooker-Marshall ("The Bone Collector", "JFK", "Cliffhanger", "Mississipi Burning" και άλλα), ο Rubert Duvall-Griffin Weir, η Taylor Anne-Raid-Clara, ο Terry Crews-Vincent και ο Rob Rowland-Wiley.

SPECIAL EFFECTS - ΗΧΟΣ

Το σεναριακό υπόβαθρο της ταινίας παρουσιάζει τον κόσμο μας κάπου στο κοντινό μέλλον, όπου η τεχνολογία έχει πραγματοποιήσει τεράστια άλματα, αλλά τα πράγματα είναι πάνω κάτω τα ίδια. Δηλαδή κάτι σαν τον κόσμο που ζούμε τώρα, με λίγο πιο φουτουριστική εικόνα. Υπάρχουν σκηνές στην ταινία που θα νομίσετε ότι μπορεί όντως να εξελίσσονται στην πραγματικότητα και σκηνές που δεν θα έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα. Για παράδειγμα, η αίθουσα όπου λαμβάνουν χώρα οι κλωνοποιήσεις είναι σχεδιασμένη άψογα και εμπνέει φοβερή ένταση και μυστήριο. Ενα τεχνολογικό αριστούργημα, ή μήπως τερατούργημα; - ο σκηνοθέτης πάντως έχει κάνει άψογη δουλειά. Μέσα στις δεξαμενές κλωνοποίησης





Η ΕΚΤΗ ΜΕΡΑ

Η επιστροφή του Arnold Schwarzenegger





υπήρχαν 100.000 γαλόνια νερού, που έπρεπε να μείνουν σε σταθερά ζεστή θερμοκρασία, προκειμένου οι ηθοποιοί να κινούνται άνετα και να μην κρυώνουν. Παρ' όλο που υπήρχε μια μόνο σκηνή μέσα στις δεξαμενές, οι ηθοποιοί ξόδεψαν πάρα πολλές ώρες έως ότου πετύχουν ένα καλό αποτέλεσμα.

Πολύ εντυπωσιακά είναι και τα ελικόπτερα της ταινίας, τα Whispecraft, τα οποία έχουν και ένα σωρό ακόμα κρυμμένους άσσους. Για τη δημιουργία τους χρειάστηκαν σαράντα άτομα και πολλές ώρες υπομονής. Σχεδιαστής του μοντέλου του αεροσκάφους είναι ο Ron Cobb, ο οποίος παλαιότερα είχε σχεδιάσει το σκάφος των Ανθρώπων στην ταινία "Alien", και εμπνεύστηκε για το Whispecraft από ένα στρατιωτικό μοντέλο που φτιάχνει η πολεμική αεροπορία. Οσο είναι ελικόπτερο, μπορεί να προσγειωθεί και να απογειωθεί σε πυκνοκατοικημένες περιοχές, που προσφέρουν περιορισμένο χώρο για... parking, ενώ, όταν πάρει το απαιτούμενο ύψος και χρειάζεται να διασχίσει μεγάλες αποστάσεις γρήγορα, οι έλικες μετατρέπονται σε φτερά και φοβερές μηχανές Jet δίνουν την απαιτούμενη ώθηση! Οι μάχες με τα Foosh Guns (τα ονόμασαν έτσι επειδή έκαναν παράξενο ήχο) θυμίζουν σκηνές από "Star Wars", καθώς εκτοξεύουν μικρές γαλάζιες ακτίνες (μείγμα οξέως και ακτίνας laser). Είναι το όπλο που όλοι χρησιμοποιούν στο μέλλον, μια και είναι ελαφρύ, κάνει ικανοποιητική ζημιά και δεν χρειάζεται σφαίρες αλλά κάποιου είδους μπαταρία. Τα εφέ σίγουρα θα σας εντυπωσιάσουν και δεν πρόκειται να μείνετε παραπονεμένοι. Εξάλλου, όπως λεει και ο ίδιος ο πρωταγωνιστής, "Ταινία του Arnold, χωρίς δράση γίνεται;". Καλά, το συγκεκριμένο σηκώνει και κριτική, καθώς υπήρχαν και ταινίες στην καριέρα του Arnold Schwarzenegger όπου ο ρόλος ήταν πολύ χαλαρός, χωρίς μπουνιές, κλωτσίδια, καρατιές και μπαμ μπουμ (βλ. "Junior και Twins").

ΚΛΕΙΝΟΝΤΑΣ

Η ταινία είναι όντως πολύ καλή, ένα αμάλγαμα δράσης και φοβερών ιδεών για το μέλλον του ανθρώπου! Ο Arnold επιστρέφει έναν χρόνο μετά το "End of Days" και δεν απογοητεύει κανέναν. Πέραν τούτου, δεν υπάρχουν υπερβολές στην ταινία, ούτε σεναριακά κενά, όπως τελευταία έχουμε συνηθίσει να βλέπουμε (δεν γράφω τίτλους ταινιών για να μη γίνομαι κακός, αλλά έπαιζε ο Τομ). Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να ακολουθήσετε τη διαδρομή "περίπτερο - κουπόνι - 'PC Master'", ούτως ώστε να πάρετε τη δωρεάν πρόσκλησή σας. Ελπίζω όλοι όσοι θέλετε να προλάβετε να βρείτε εισιτήριο και να μην εξαντληθούν από την πρώτη μέρα! Αυτά από μένα και πάλι καλή σας διασκέδαση... PC

ΚΛΩΝΟΠΟΙΗΣΗ

Η ταινία με έβαλε σε πολλές σκέψεις και έτσι είπα να ψάξω λιγάκι να δω ποιες είναι απόψεις του κόσμου για την κλωνοποίηση. Δεν θα αναφέρω ποια είναι η θέση μου επί του θέματος, αλλά θα προτιμήσω να αναφερθώ στα βασικότερα εκ των θετικών και αρνητικών που βρήκα...

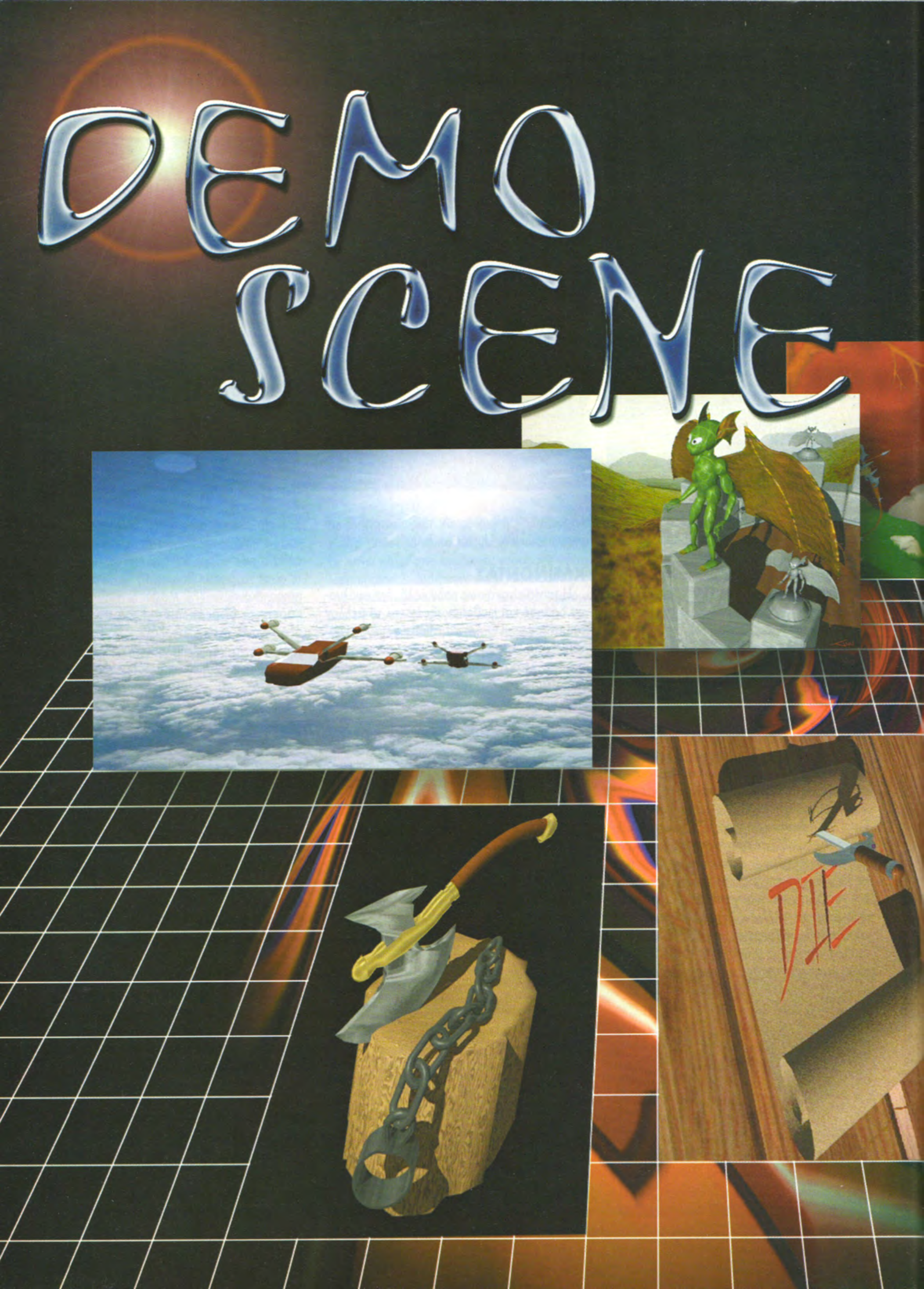
ΘΕΤΙΚΑ

- ✔ Ανθρώπινες ζωές θα σώζονται από κλωνοποιημένα όργανα του ασθενή από τα οποία θα έχουν αφαιρεθεί τα κύτταρα που είχαν τις βλάβες.
- ✔ Φοβερές εξελίξεις στο χώρο της ιατρικής.
- ✔ Ζευγάρια χωρίς παιδιά ή με παιδιά που παρουσιάζουν ανίατα προβλήματα υγείας θα μπορούν να αποκτούν ένα νέο παιδί, απόλυτα υγιές και φυσιολογικό...

ΑΡΝΗΤΙΚΑ

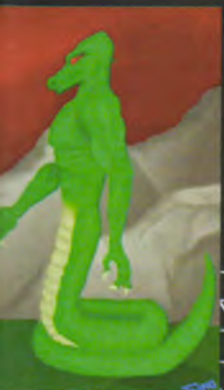
- ✖ Στα λάθος χέρια θα μπορούσε να δημιουργήσει καθοδηγούμενες στρατιές.
- ✖ Διόγκωση πληθυσμού στη Γη και μείωση θανάτων (το δεύτερο είναι και καλό και κακό, προσωπικά το θεωρώ κακό, διότι δεν θα χωράμε σε λίγο...)
- ✖ Διαχωρισμός νομοθεσίας για πραγματικούς ανθρώπους και κλώνους.
- ✖ Ψυχολογικές συνέπειες κλώνου όταν μάθει πώς δημιουργήθηκε ή όταν βρεθεί πρόσωπο με πρόσωπο με το αυθεντικό αντίγραφο αυτού!

Βέβαια, στην ταινία έχουν βρεθεί και τα κατάλληλα τεχνολογικά μέσα, ούτως ώστε στον κλώνο να εμφυτεύονται γνώσεις, αναμνήσεις, χαρακτήρας και ψυχολογία! Αυτό, πιστεύω, είναι ακόμα άπιαστος στόχος για την ανθρωπότητα, αλλά και πάλι... ποιος ξέρει. Φανταζόταν κανείς στα τέλη του 18ου αιώνα ότι ο άνθρωπος θα "πετάξει" στους αιθέρες ή ότι θα πατήσει το πόδι του στην σελήνη; Ο άνθρωπος είναι πάντοτε γεμάτος εκπλήξεις...


DEMO
SCENE
DIE

Η επανάσταση συνεχίζεται!

Τι κοινό έχουν τα Tomb Raider, Messiah και Shadow Company, τα Windows και ο Internet Explorer; Οχι, δεν είναι ότι τρέχουν όλα (;) στον υπολογιστή μας. Οπως θα διαβάσετε στη συνέχεια δεν είναι όλα ικανοποιητικά προγραμματισμένα.



Του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@compupress.gr

Η λέξη "demo", από το αγγλικό demonstration, στα ελληνικά σημαίνει επίδειξη. Στην περίπτωση που εξετάζουμε πρόκειται για την επίδειξη των ικανοτήτων των μελών του demo group. Τα demos δεν έχουν άλλο σκοπό ύπαρξης πλην της παρουσίασης των ικανοτήτων των ανθρώπων που τα δημιούργησαν. Αντίθετα με τα demos παιχνιδιών, που ως στόχο έχουν να προβάλουν κάποιο παιχνίδι για να πείσουν τον καημένο τον κομπιουτερά (εμένα και εσάς δηλαδή) να το αγοράσει, τα demos στα οποία αναφέρομαι δεν είναι πετσοκομμένες εκδόσεις προγραμμάτων ή παιχνιδιών και δεν απαιτούν χρήματα. Οποιοσδήποτε έχει πρόσβαση στο Internet μπορεί να τα βρει δωρεάν.

Οπως είχε αναφερθεί και παλαιότερα (τεύχος 113), τα demos ξεκίνησαν από πειρατικά groups που ήθελαν να προβάλουν το όνομά τους μέσα από τα παιχνίδια που αντέγραφαν. Η λογική τότε ήταν η εξής: "εκτός από την εταιρεία που έφτιαξε το παιχνίδι που θα παίξεις, δες και αυτούς που σ' το έδωσαν μισοτιμής". Ετσι, μέσα από τα μικρά demos, που καλούνταν "intros" (introductions, εισαγωγές δηλαδή), εκτός από παρουσίαση του ονόματος κάθε πειρατή ή πειρατικού group πολλές φορές δίνονταν και τηλέφωνα ή διευθύνσεις επικοινωνίας με αυτούς για... "παραγγελίες" σε μεγάλες ποσότητες!

Εκείνη την εποχή ξεκίνησαν δύο κινήματα στο χώρο των υπολογιστών που έμελλε να αλλάξουν για πάντα τη μορφή τους: τα demos και τα warez. Warez καλούνται τα "καλούδια", τα "εμπορεύματα" (από το αγγλικό wares) που έχει να προσφέρει κάθε group. Αντίθετα με την παλιά λογική των Φράγκων, οι μοντέρνοι πειρατές δεν ενδιαφέρονται τόσο για το πόσο θα γεμίσουν την τσέπη τους όσο για το πόσο θα...ντροπιάσουν τους αγαπητούς συναδέλφους τους καταφέρνοντας να "σπάσουν" την προστασία ενός προγράμματος πρώτοι. Τα warez υπάγονται στην ίδια νοοτροπία με τα demos, αλλά υιοθετούν διαφορετική λογική. Και οι δύο κατηγορίες προέρχονται από underground ομάδες του "υπόκοσμου" των υπολογιστών, τα demos όμως δεν είναι παράνομα. Αντιγράφουν τεχνικές από παιχνίδια και όχι τα παιχνίδια όπως είναι. Κοπιάρουν, για παράδειγμα, την ιδέα του Tomb Raider για μία κοπέλα που τρέχει σε δάση και κυνηγά δεινόσαυρους και στη θέση της Lara βάζουν μία μικρή Ολλανδέζα να τρέχει ημίγυμνη κοντά στο μικρό σπίτι στο λιβάδι (υποσημείωση: Μη μου γράψετε ζητώντας το συγκεκριμένο demo, παράδειγμα ήταν!).

Εκτός όμως από το να αντιγράφουν ιδέες από παιχνίδια, πιο συνηθισμένο είναι να δίνουν τα φώτα τους στις μεγάλες εταιρείες software. Αρκεί να αναφέρω ότι η πρώτη αφίσα της Lara σχεδιάστηκε από γραφίστα ενός demo group που προσλήφθηκε από μία μικρή και άγνωστη τότε εταιρεία, η οποία είχε κυκλοφορήσει κάποια παιχνίδια κατηγορίας "ε, καλό είναι", ονόματι Core Design.

Τα demos κυριάρχησαν την εποχή της Amiga. Οπως και να το κάνουμε, και ο πιο φανατικός PCάς πρέπει να παραδεχτεί πως η Amiga άλλαξε τον "κομπιουτερισμό" όπως τον ξέραμε έως τότε. Θυμάμαι ακόμη, όταν, άκρως εντυπωσιακά, ένας ψιλομακρυμάλλης τυπάς σήκωνε το κεφάλι μέσα από το κινηματογραφικής αναλογίας animation, κοίταζε το απέραντο κενό και έπειτα από μία λάμψη, το τρομαγμένο μάτι του αντίκριζε μία κατσαρίδα που περνούσε από μπροστά του, λίγο προτού πέσει το λογότυπο στην οθόνη του άναυδου θεατή - χρήστη. Το "βραχυκυκλωμένο" demo HardWired έδειξε το δρόμο προς τα μοντέρνα εφέ, τα 3D, τις ανεπτυγμένες τεχνικές παραμόρφωσης εικόνας και, κυρίως, προς το καλό, προσεγμένο design. Το συγκλονιστικό με τα περισσότερα Amiga demos ήταν ο συγχρονισμός τους με τη μουσική, κάτι που μετέπειτα μεταφέρθηκε στην τηλεόραση και τον κινηματογράφο.

"Chillout Zone" λεγόταν η εκπομπή του MTV που παρουσίαζε chill-out, trance, dub και ambient κομμάτια, τα οποία όλα είχαν ένα κοινό: τα βιντεοκλίπ τους έμοιαζαν με την εξέλιξη των demos της Amiga. Τα πρότυπα μίας νέας εποχής είχαν δημιουργηθεί. Το παράδειγμα προς μίμηση "Amiga" πέθαινε, αλλά κατά τα φαινόμενα η ψυχή της δεν θα πέθαινε ποτέ. Λίγα χρόνια μετά τίτλοι ταινιών άρχιζαν να πειραματίζονται πάνω στα εφέ γραμμάτων (πόσο έμοιαζε με demo η παραμόρφωση των γραμμάτων στο Avengers - "Οι εκδικητές"- που είδαμε πρόσφατα στον κινηματογράφο), ενώ σχεδιαστές κλασικής γραφιστικής αρνούνταν πεισματικά ότι τα "pixelιασμένα" γραφικά (εικόνες που φαίνονται σαν χαμηλή ανάλυση υπολογιστή) δημιουργήθηκαν από κομπιουτεράδες... Τα demos βρίσκονται παντού στη ζωή μας χωρίς να το ξέρουμε. Οι ίδιες οι διαφημίσεις πολλές φορές μοιάζουν με μικρά demos. Οι τίτλοι ταινιών είναι, τώρα πια, σχεδόν πάντα demo. Τρανό παράδειγμα το "Matrix" με τα γράμματα που πέφτουν. Για να δούμε, λοιπόν, τι έχουν προσφέρει μέχρι τώρα τα demos στην κομπιουτεράδικη ζωή μας!

ΗΧΟΣ

Για τον ήχο δεν έχουμε να πούμε πολλά πράγματα, καθώς δεν υπάρχουν πολλές εξειδικευμένες τεχνικές που να τον αφορούν. Αν εξαιρέσουμε, βέβαια, το dolby, τα surround ef-

fects, το noise reduction, τη sound objects placement/environmental sound, τη σύνθεση ήχου... ε, τίποτα το ιδιαίτερο!

• **Dolby (και εναλλακτικά το απλό Noise Reduction):** Είναι η τεχνική με την οποία ο λευκός θόρυβος (το λεγόμενο και "χιονάκι") εξαφανίζεται από τον ήχο. Μπορεί να μην το έχουμε δει σε πολλά demos, αλλά έχει κάνει περιστασιακά την εμφάνισή του ως τεχνική. Υπήρχε και πριν από τα παιχνίδια που το πολυδιαφημίζουν!

• **Surround:** Δεν νομίζω ότι χρειάζονται συστάσεις. Ολοι γνωρίζουμε πια τι θα πει surround ήχος χάρη στα DVDs και τις νέες τηλεοράσεις που έχουν κατακλύσει την αγορά. Με αυτή την τεχνική ο ήχος διαχωρίζεται σε υψηλές, μεσαίες και χαμηλές συχνότητες που βγαίνουν από ξεχωριστά ηχεία, με τελικό αποτέλεσμα (με το κατάλληλο σετ ηχείων, βεβαίως) να νιώθουμε ότι βρισκόμαστε... μέσα στις κατακόμβες του Diablo!

• **Environmental Sound:** Περιβαλλοντικός ήχος. Αν δεν έχετε καταλάβει τι ακριβώς είναι αυτό, σκεφτείτε το παιχνίδι Thief. Χάρη στον ήχο του καταλαβαίνουμε ότι ο φρουρός του κάστρου βρίσκεται μπροστά αριστερά μας, ενώ πάνω από τον υπόνομο και προς τα αριστερά ένας άλλος φρουρός έχει μεθύσει και τραγουδάει. Ε, αυτό είναι ο περιβαλλοντικός ήχος. Η δυνατότητα να αντιλαμβανόμαστε τι συμβαίνει σε κάθε μέρος.

ΓΡΑΦΙΚΑ

Ολες οι μοντέρνες τεχνικές που χρησιμοποιούνται στα τωρινά 3D γραφικά δημιουργήθηκαν κατά το παρελθόν από κάποιο demo group. Καλά, ίσως όχι και όλες, αλλά το αποτέλεσμα είναι πανομοιότυπο και πολλές φορές οι επιταχυντές μας πασχίζουν για να καταφέρουν αυτά που κάποιος τρελαμένος προγραμματιστής κατάφερε με τον κώδικά του και μόνο! Ας δούμε λοιπόν τις πλέον διαδεδομένες τεχνικές:

• **Mapping:** Ετσι αναφέρεται το "τύλιγμα" μίας εικόνας επάνω σε vector γραφικά. Τώρα ίσως κανείς να μη θυμάται πια τι είναι τα vectors, αφού πλέον χρησιμοποιούνται τα... πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο. Η τεχνική γίνεται κατανοητή αν κοιτάξετε το κουτί της Voodoo ή της GeForce. Θα προσέξετε ότι χαρακτηρίζεται από δύο παραμέτρους: τα πολύγωνα ανά δευτερόλεπτο, δηλαδή το πόσα επίπεδα δημιουργούν ένα αντικείμενο, και τον buffer για textures (εικόνες/επιφάνειες) που έχει η κάρτα. Πολλές φορές βλέπουμε και όρους όπως "bilinear" και "trilinear mapping", που δεν είναι τίποτε άλλο από το πόσες εικόνες μπορεί να "τυλίξει" η κάρτα στα εκατομμύρια πολύγωνα που παράγει. Φυσικά, όσο πιο πολλά πολύγωνα τόσο πιο μεγάλη η λεπτομέρεια του σχήματος και όσο πιο πολλά και υψηλής ανάλυσης textures τόσο πιο μεγάλη η λεπτομέρεια χρώματος/εμφάνιση αντικειμένου.

• **Bump Mapping:** Ετσι ονομάζεται η τεχνική κατά την οποία η εικόνα που "τυλίγεται" σε ένα αντικείμενο δεν του δίνει χρώμα αλλά μορφή. Για να το εξηγήσω απλά, οι επιφάνειες των τοίχων στο Tomb Raider φαίνονται σαν να είναι φτιαγμένες από πολλά τούβλα, αλλά στην ουσία πρόκειται για μία μεγάλη εικόνα τούβλων τυλιγμένη σε ένα επίπεδο δύο φορές. Την πρώτη φορά η εικόνα δίνει την εμφάνιση των τούβλων, τη δεύτερη χρησιμοποιείται η διαφορά φωτεινότητας για να δοθεί μία αίσθηση "ανάγλυφου" στο αντικείμενο. Ετσι, οι πιο φωτεινές επιφάνειες εξέχουν από το αντικείμενο, ενώ οι πιο σκοτεινές δημιουργούν τις εσοχές του.

• **Antialiasing:** Η τεχνική που τόσο διαφημίζει η 3dfx για την 5η και 6η γενιά των καρτών της χρησιμοποιείται κατά κόρον από τους "demάδες" οι οποίοι, περιορισμένοι από τα παλαιότερα μηχανήματα και τις χαμηλές αναλύσεις, είχαν βρει τη γιατρειά τους με το antialiasing. "Εξομαλύνοντας" τα pixels που βρίσκονται, για παράδειγμα, στην περιφέρεια ενός κύκλου, κατάφερναν να απεικονίζουν εικόνες που κανείς δεν θα πίστευε ότι είναι φτιαγμένες σε χαμηλή ανάλυση. Μία εικόνα με ανάλυση 640x480, με το σωστό antialiasing μπορεί να φαίνεται σαν να έχει ανάλυση 1.024x768, δηλαδή σχεδόν τετραπλάσια.

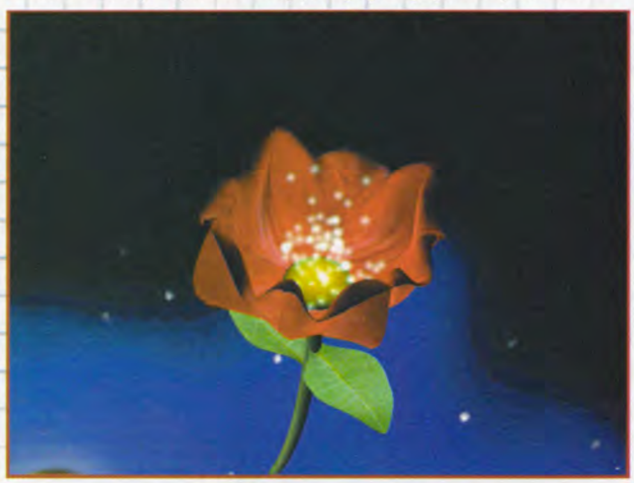
• **Morphing:** Λέγε με nVIDIA. Το ήμισυ της transformation and lighting μηχανής γραφικών της nVIDIA υπάρχει από... την εποχή της Amiga, μάλιστα με τη μορφή δωρεάν software. Morphing καλείται η τεχνική κατά την οποία ένα αντικείμενο παίρνει τη μορφή κάποιου άλλου. Η εταιρεία ILM (εκείνου του πώς τον λένε, με εκείνη την ταινία με τους Τζεντάι και τον κακό με το μαύρο κράνος, Λουκάς κάτι νομίζω) δεν ήξερε τι μανία θα δημιουργούσε όταν έκανε τα εφέ για την ταινία "Willow: Η οργή των θρύλων". Αυτή ήταν η πρώτη εμφάνιση της τεχνικής του morphing, η οποία απογειώθηκε με τα Terminator 2 και Abyss. Φυσικά, οι demάδες δεν έμειναν με σταυρωμένα τα χέρια, και σύντομα έδειξαν στον κύριο Lucas πως τα πανάκριβα Silicon Graphics της εταιρείας του μπορούσαν να αντικατασταθούν άνετα με δύο πωρωμένους προγραμματιστές, τη σοφίτα της γιαγιάς του ενός και... ένα καφάσι μπίρες για αμοιβή.

• **Real Time Lighting:** Εχμ... Το άλλο μισό της T&L engine της nVIDIA! Θυμάμαι ότι όταν είχε πρωτοεμφανιστεί η τεχνική όλοι είχαμε μείνει άφωνοι! "Μα το 3D Studio μου κάνει 4 ώρες για να βγάλει μια τέτοια μπάλα" είχε πει



▲ **Νοσταλγικές τάσεις από τους χειριστές της πιο μοντέρνας τεχνολογίας στο demo Explicit.**

▼ **Ποιος είπε ότι οι φανατικοί κομπιουτεράδες δεν είναι ρομαντικοί; Η Assembly συμβάλλει στη γέννηση ενός τριαντάφυλλου...**



κάποιος γνωστός μου! Οταν πια είχε πάρει το 3DS Max και ήρθε χαρούμενος να μου δείξει τις... μπάλες του, οι κύριοι demάδες είχαν βρει τρόπο για να φωτίζουν ανάγλυφες επιφάνειες. Ουδέν σχόλιο επί του θέματος, αφού μόλις πρόσφατα εμφανίστηκε αυτή η τεχνική στα παιχνιδάκια που παίζουμε, μάλιστα όχι με την ίδια τεχνογνωσία στην εφαρμογή της.

- **Texture Transformation & Morphing:** Μία τεχνική που δεν θεωρείται κάτι εξαιρετικό ή ξεχωριστό όσον αφορά στις μοντέρνες κάρτες γραφικών. Σε συνδυασμό όμως με το real time (dynamic) lighting πολλές φορές την έχουμε θαυμάσει σε παιχνίδια. Αφορά στη μεταμόρφωση μίας επιφάνειας και όχι ενός αντικειμένου (θα μπορούσαμε να το πούμε εφέ... χαμαιλέοντα) και τη βλέπουμε συνήθως σε εκείνη τη μικρή ομολογουμένως κατηγορία παιχνιδιών που περιέχουν πραγματικές (καιρικές και όχι μόνο) συνθήκες. Ο ουρανός σκοτεινιάζει, τα σύννεφα εξαφανίζονται και η βροχή αρχίζει να πέφτει καταρρακτωδώς στο παρμπρίζ της αυτοκινητάρας μας, την οποία με περίσσιο ζήλο τρακάρουμε πάνω στους εκστασιασμένους θεατές (α, ρε άτιμο Carmageddon, τι μου έχεις κάνει!).

Blurring, fool zoom effect, skeletal animation (inverse kinematiks), 3D pixel blurring είναι μερικά μόνο από τα εφέ που βλέπουμε σε demo και που ακόμη δεν πραγματοποιούνται σε επίπεδο hardware από τις πολυαγαπημένες και... καλοπληρωμένες καρτούλες μας, κυρίως επειδή ακόμη δεν έχουν βρει χρήση σε πολλά παιχνίδια. Οταν υπάρχει ανάγκη γίνονται με software ή με... κολπάκια στο hardware. Σύντομα όμως αυτά και τόσα άλλα θα παρουσιαστούν σε νέες κάρτες, με ακόμη πιο τρελές δυνατότητες και ανήκουστες αναλύσεις. Και μετά... το χάος!

ΚΑΛΑ ΟΛΑ ΑΥΤΑ, ΜΕ ΕΜΑΣ ΤΙ ΕΧΟΥΝ ΝΑ ΚΑΝΟΥΝ;

Ωραία φαίνονται όλα αυτά, αλλά γιατί να κατεβάσετε τόσα megabytes demos μόνο και μόνο για να δείτε ένα όμορφο show; Λοιπόν, για να βρούμε κάποια θετικά σημεία για να σας πείσω. Καταρχήν, είναι μικρά. Αν δεν κατεβάσετε κάποιο από τα μοντέρνα κτηνώδη demos με τα υπερβολικά soundtrack και τα τρομερά και φοβερά εφέ, αλλά κάποιο μικρότερο, δεν θα μείνετε απογοητευμένοι. Στο κάτω κάτω τα παιχνίδια που εθίζουν και είναι interactive είναι λίγα. Στο Phantasmagoria όλοι παίζαμε για να δούμε τι θα γίνει μετά, όχι γιατί το παιχνίδι είχε κάτι τόσο εκπληκτικό και πρωτότυπο. Εκτός αυτού, τα demos δείχνουν τι πραγματικά μπορεί να κάνει ο υπολογιστής σας. Μην αγχώνεστε εξαιτίας των νέων παιχνιδιών και θεωρείτε τον υπολογιστή σας παλιό. Τα demos, όπως ο καλύτερος ψυχολόγος, σας δείχνουν ότι το



Ακόμη και ένα λογότυπο στον κόσμο των demos δεν γίνεται να παρουσιαστεί απλά! Συνήθως συνοδεύεται από τουλάχιστον ένα εφέ!



Σκεφτείτε ότι αυτή η εικόνα φτιάχτηκε pixel-pixel!



Δισδιάστατα γραφικά σε συνδυασμό με τρισδιάστατα background. Για όσους ξέρουν, προσέξτε πώς μοιάζει το texture των κτιρίων με τις bump επιφάνειες του Babylon5!



Μία όμορφη παρουσία ανάμεσα στα bytes και τα registers.



Χε! Και μετά σου λέει ότι οι demάδες δεν έχουν χιούμορ! Εδώ βλέπετε τη... λίστα των συντελεστών του demo! Δεν έμεινε κανένας (εντάξει, δουλεύουν σαν εμάς... ουπς! Ο αρχισυντάκτης! Ααργκ!)...

πρόβλημα δεν το έχετε ούτε εσείς ούτε ο υπολογιστής σας. Το πρόβλημα το έχουν οι προγραμματιστές των παιχνιδιών, που για να μην κουραστούν, βγάζουν στα γρήγορα τον κώδικα των παιχνιδιών τους χωρίς να τον κάνουν optimization για τις κάρτες και τους επεξεργαστές. Είναι κοινά αποδεκτό ότι σε πάρα πολλά καινούρια demos που απαιτούν κάρτες επιτάχυνσης δεν θα δείτε κάτι το εκπληκτικό σε σχέση με κάποια εφέ που έχετε δει σε μερικά παιχνίδια. Τα Quake 3, Heavy Metall FAKK2 και Unreal Tournament έχουν τρομερά γραφικά και λίγα demos παιχνιδιών συγκρίνονται με αυτά. Δεν είναι όμως απορίας άξιο πώς κάποια απλά demos, όπως είπαμε, συγκρίνονται μαζί τους; Πώς μπορεί ένας ερασιτέχνης 18χρονος, ο οποίος προγραμματίζει στον υπολογιστή που πήρε με το χαρτζιλίκι του, να συναγωνίζεται ολόκληρες εταιρείες στον τομέα των γραφικών; Σπάνιο μεν, αλλά όπως θα δείτε όχι ακατόρθωτο! Πώς είναι δυνατόν αυτά τα λιγοστά demos που έχουν όμοια, αν όχι καλύτερα γραφικά από τα πιο μοντέρνα παιχνίδια να τα παρουσιάζουν με full frame rate σε υψηλή ανάλυση, ενώ τα εν λόγω παιχνίδια πάσχουν στον τομέα αυτό;

Το μυστικό είναι η αγάπη αυτών που τα φτιάχνουν προς τη "σκηνή". Η demo scene, η "σκηνή" δηλαδή των φανατικών των demos, κατασκευαστών και μη, είναι μία ξεχωριστή κοινωνία. Εχει τις δικές της αρχές, τους δικούς της κανόνες και ζει με τον δικό της τρόπο. Οι demo maniacs στοχεύουν πάντα στο καλύτερο, και έτσι όσο υπάρχει δυνατότητα βελτίωσης του κώδικα, τόσο στο αποτέλεσμα όσο και στην απόδοσή του, αυτή θα γίνει. Οι γραφίστες των demo groups είναι οι καλύτεροι εικονογράφοι που θα μπορούσατε να συναντήσετε. Μακριά από τις φωτογραφίες και τα φωτορεαλιστικά γραφικά (αυτά συνήθως τα αναλαμβάνουν οι προγραμματιστές, όσο περίεργο και αν φαίνεται) οι demάδες γραφίστες δημιούργησαν τον όρο pixeling, που αναφέρεται στην απόδοση και τελειοποίηση μίας εικόνας κουκκίδα κουκκίδα (pixel - pixel) στην οθόνη του υπολογιστή. Αν και ακούγεται κουραστικό, όταν δείτε τα αποτελέσματα θα καταλάβετε πόσο αποτελεσματικό είναι. Μην δοκιμάσετε όμως (όπως εγώ, ο καημένος) να το κάνετε. Θέλει ικανότητα, εκπαίδευση και, κυρίως, γερά δάχτυλα. Οι μουσικοί των demo groups μαθαίνουν από μικροί, όχι στο καλό λάδι αλλά να συντονίζουν τη μουσική τους στις ρουτίνες του demo (και οι προγραμματιστές στη μουσική, βέβαια). Πολλοί μάλιστα τα καταφέρνουν τόσο καλά που καταλήγουν και γίνονται εμπορικοί μουσικοί.

Καταλήγοντας, να αναφέρουμε κάποιους γνωστούς-άγνωστους της demo scene, αποδίδοντας με αυτό τον τρόπο ένα είδος φόρου τιμής.

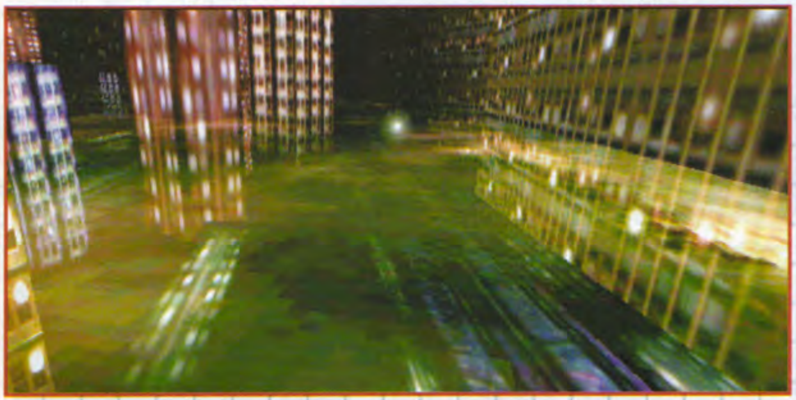
Silents: Η ομάδα που πρώτη χρησιμοποίησε φυσικούς κανόνες στα demos της (μικρά μπαλάκια χτυπούσαν μεταξύ τους και έκαναν γκελ χτυπώντας άλλες μπάλες κ.λπ.). Εφάρμοσαν την "τέχνη" με το όνομα "Digital Illusions" στα εκπληκτικά φλιπεράκια τους στην Amiga. Δείτε σε Amiga -και όχι σε PC- το Pinball Illusions και θα καταλάβετε τι εννοώ.

Team 17: Ομάδα που δημιουργήθηκε από διάφορα μέλη διαφορετικών demo groups και άφησε εποχή στην Amiga δημιουργώντας παιχνίδια επιπέδου εφάμιλλου των τότε ηλεκτρονικών.

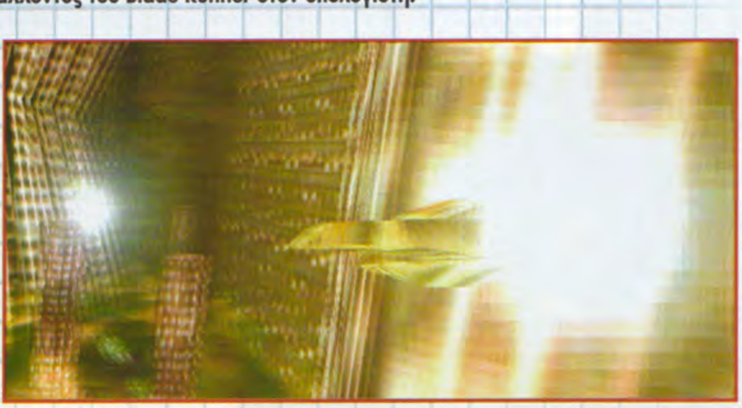
Dr. Awesome: Μουσικός της Team 17, ο Alister Brimble έγινε γνωστός με αυτό το ψευδώνυμο μέσα από τους Silents και τους Crionics. Τρομερά επιτυχημένος, κατάφερε να περάσει τη γραμμή που διαχώριζε τους υπολογιστές από τα υπόλοιπα "ψυχαγωγικά μέσα" και εξέδωσε τη μουσική του σε CD.

Kefrens: Η ομάδα με τα πιο πρωτοποριακά demos σε ό,τι αφορά το design. Εκτός από την εισαγωγή καινοτόμων τεχνικών φρόντιζε και για τη σωστή παρουσίασή τους. Αφησαν εποχή όταν με το demo Desert Dream (το προτελευταίο τους) αποχαιρέτισαν ουσιαστικά την demo scene και τους υπολογιστές ως χόμπι, για να περάσουν σε καθαρά επαγγελματικό επίπεδο. Το Desert Dream ακόμη και σήμερα θεωρείται ένα από τα καλύτερα demos που έχουν περάσει από τις οθόνες των υπολογιστών.

3state (threestate): Η πιο πρωτοποριακή ομάδα demo creators της σύγχρονης εποχής στο χώρο των PCs. Ξεχωρίζουν λόγω του ξεχωριστού και εκπληκτικού design τους, για τα επαγγελματικά αποτελέσματά τους και... τον αριθμό τους (είναι μόνο 3!).



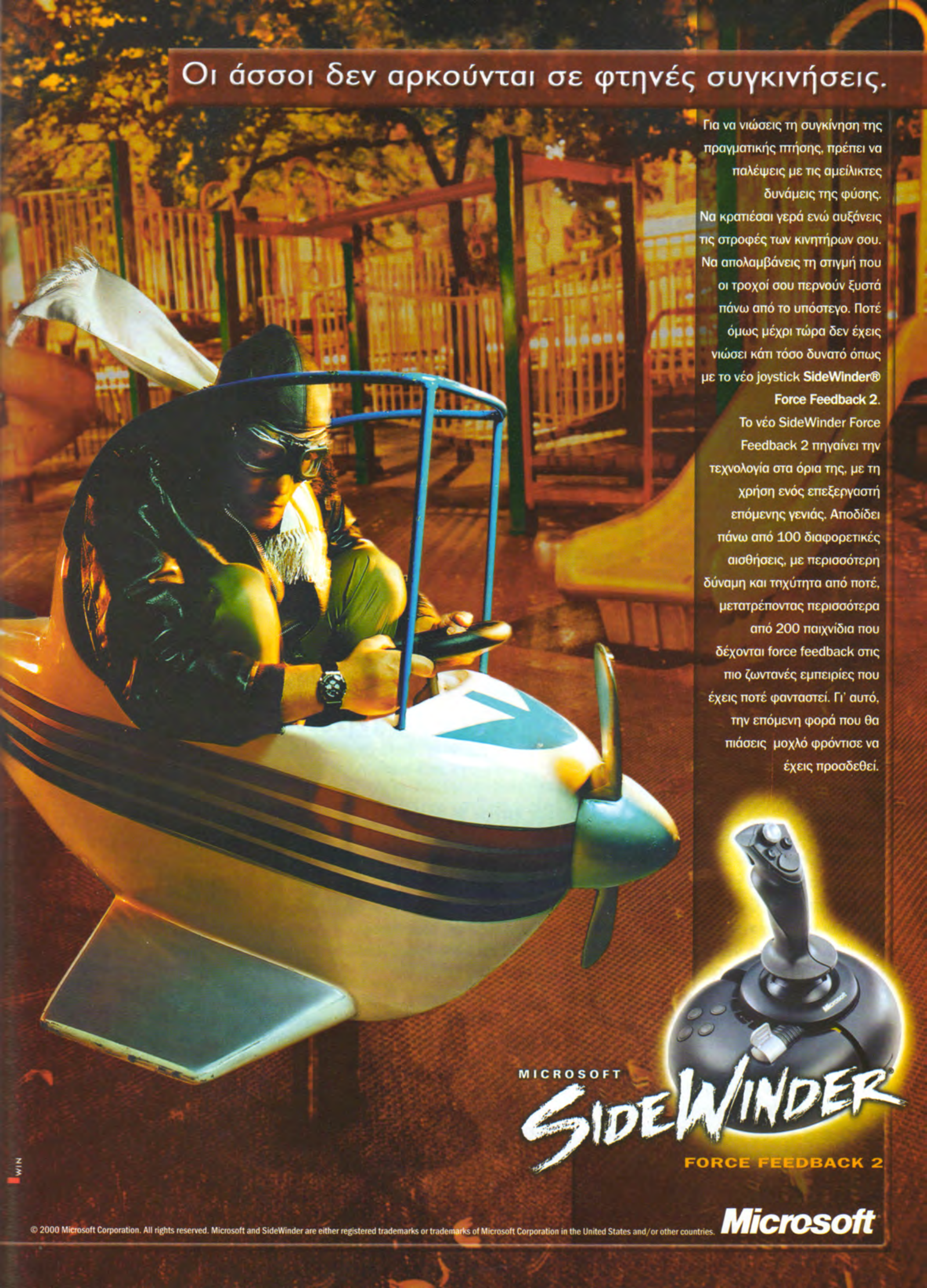
▲ Το κλασικό κόλλημα των επαγγελματιών demάδων είναι η παρουσίαση του περιβάλλοντος του Blade Runner στον υπολογιστή.



▲ Δεν τα καταφέρνουν άσχημα!

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Ελπίζω να κατατοπιστήκατε σε ικανοποιητικό βαθμό γύρω από το χώρο της demo scene. Απώτερος στόχος ήταν να σας αποδείξω ότι τα demos δεν είναι άχρηστα και ότι ίσως, τελικά, να μην έχουμε καταλάβει τη δύναμη που ασκούν στη software industry. Από την άλλη, βέβαια, όπως τρανά μας αποδεικνύουν πολλά από αυτά, ίσως να μην έχουμε καταλάβει τη δύναμη που έχει ο καθένας από εμάς, καταβάλλοντας λίγη προσπάθεια, να επηρεάζει εκατοντάδες, ίσως χιλιάδες άλλους χρήστες παρουσιάζοντας τις ιδέες και τις απόψεις του στο μοναδικό αυτό μέσο που καλούμε υπολογιστή, με τον πιο πρωτότυπο τρόπο: φτιάχνοντας με κάποιους ομοϊδεάτες του ένα απλό demo που, με λίγη προσοχή, κάτι θα έχει να πει στον καθένα μας.


Οι άσσοι δεν αρκούνται σε φτηνές συγκινήσεις.
Για να νιώσεις τη συγκίνηση της πραγματικής πτήσης, πρέπει να παλέψεις με τις αμείλικτες δυνάμεις της φύσης. Να κρατιέσαι γερά ενώ αυξάνεις τις στροφές των κινητήρων σου. Να απολαμβάνεις τη στιγμή που οι τροχοί σου περνούν ξυστά πάνω από το υπόστεγο. Ποτέ όμως μέχρι τώρα δεν έχεις νιώσει κάτι τόσο δυνατό όπως με το νέο joystick SideWinder® Force Feedback 2.
Το νέο SideWinder Force Feedback 2 πηγαίνει την τεχνολογία στα όρια της, με τη χρήση ενός επεξεργαστή επόμενης γενιάς. Αποδίδει πάνω από 100 διαφορετικές αισθήσεις, με περισσότερη δύναμη και ταχύτητα από ποτέ, μετατρέποντας περισσότερα από 200 παιχνίδια που δέχονται force feedback στις πιο ζωντανές εμπειρίες που έχεις ποτέ φανταστεί. Γι' αυτό, την επόμενη φορά που θα πιάσεις μοχλό φρόντισε να έχεις προσδεθεί.
MICROSOFT
SIDEWINDER
FORCE FEEDBACK 2
Microsoft
© 2000 Microsoft Corporation. All rights reserved. Microsoft and SideWinder are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.
WIN



CRPGs vs P&P RPGs

Παιχνίδια ρόλων στο... τραπέζι σας

Είναι Σάββατο πρωί και ως σωστός κομπιουτεράς κάνετε τη βόλτα σας στη Στουρνάρη. Εκεί που περπατάτε, λοιπόν, σας σταματά ένας μυστήριος τύπος και σας ρωτά: "Παίζετε RPGs; Αν ναι, ποια;". Εσείς του ρίχνετε ένα σκαστό χαμόγελο και με σιγουριά απαντάτε: "Μα και βέβαια. Baldur's Gate II, Ultima IX, Diablo II και ένα σωρό άλλα που τώρα δεν μου έρχονται στο μυαλό. Αν δεν είμαι εγώ RPG-άς τότε ποιος είναι;". Και φυσικά νομίζετε ότι έχετε απαντήσει σωστά. Ελα, όμως, που είστε λάθος! Τι εννοώ; Πολύ απλά ότι υπάρχουν δύο είδη RPGs, τα Computer RPGs ή CRPGs, για τα οποία απαντήσατε, και τα Pen & Paper RPGs ή P&P RPGs, τα οποία είναι προγενέστερα των CRPGs! Τώρα θα μου πείτε: "Καλά μας τα λες, μάγκα, αλλά πού θες να καταλήξεις;". Πολύ απλά σε αυτό το αφιέρωμα θα αναλύσουμε την αντίστροφη πορεία που ακολουθούν οι εξελίξεις. Κάποτε ήταν τα P&P RPGs που έδιναν έμπνευση στα CRPGs. Τα τελευταία δύο χρόνια, όμως, τα πράγματα άλλαξαν! Η πορεία αντιστράφηκε... RPGs vs RPGs, λοιπόν!

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Η περίοδος 1985-1995 μπορεί να χαρακτηριστεί ως "χρυσή περίοδος", αφού τότε τα P&P RPGs λειτουργούσαν ως πηγές έμπνευσης για τους σχεδιαστές CRPGs, προκειμένου οι τελευταίοι να δημιουργήσουν νέα παιχνίδια. Μούσες των σχεδιαστών ήταν οι κόσμοι του Advanced Dungeons & Dragons (τότε ακόμα ήταν στη 2nd edition), και ένα σωρό παιχνίδια κυκλοφόρησαν φέροντας τίτλους κόσμων από αυτό (AD&D). Επιτρέψτε μου να αναφέρω ορισμένα παραδείγματα για να δείτε ότι έχω δίκιο: Pool of Radiance, Curse of the Azure Bonds, Hillsfar, Gateway to the Savage Frontier, Treasures of the Savage Frontier, Menzoberranzan, Eye of the Beholder Series, Al Qadim και Dark Sun. Ολα αυτά συνδέονταν άμεσα ή έμμεσα με κάποιο βιβλίο-νουβέλα, κόσμο ή και περιπέτεια από P&P RPG! Βέβαια, θα μπορούσαμε να συμπεριλάβουμε και το Baldur's Gate στην ίδια κατηγορία, αλλά εκεί ακριβώς είναι που τα πράγματα αλλάζουν. Πρόκειται για το πρώτο

παιχνίδι που αντιστρέφει την πορεία, όχι σημαντικά, αλλά το πρώτο βήμα έχει γίνει! Το Baldur's Gate μπορεί να παίρνει το όνομά του από μία μεγάλη πόλη των Forgotten Realms (ο πιο διάσημος κόσμος του AD&D), προκάλεσε όμως τέτοια αναστάτωση (fan clubs, χαμός από sites, "άπιαστες" βαθμολογίες κ.λπ.) με την κυκλοφορία του που γράφτηκε και νουβέλα για AD&D με το όνομα Baldur's Gate. Αυτό ακριβώς εννοώ όταν στο εισαγωγικό κείμενο κάνω λόγο για αντιστροφή!

Μετά από έναν χρόνο -και βάλε...- ακολουθεί το Torment, βασισμένο στον κόσμο Planescape του AD&D. Επειδή αρέσει στον κόσμο και αυτό, σκάει μύτη ακόμα μία νουβέλα, αυτή τη φορά με το όνομα Torment. Οι επιρροές και ο προσανατολισμός είναι σαφείς: Αφού αρέσουν στον κόσμο τα παιχνίδια, εμείς πουλάμε ιστοριούλες με αυτά. Λίγο αργότερα βγαίνει το IceWind Dale, που δεν πήγε ιδιαίτερα καλά από πωλήσεις, κάτι λίγο πολύ αναμενόμενο από τους σχεδιαστές. Ετσι, νουβέλα με τίτλο IceWind Dale δεν κυκλοφορεί ποτέ. Ερχόμαστε στο πολύ κοντινό παρελθόν και βλέπουμε πριν από περίπου έναν μήνα τη νουβέλα Baldur's Gate II: Shadows of Amn, έπειτα από το πολυαναμενόμενο, φοβερό, άπαιχτο, κορυφαίο CRPG που εμφανίστηκε την ίδια περίοδο. Ανοίγω παρένθεση στο σημείο αυτό και αναφωνώ "Μπράβο!" στην Interplay για το αψεγάδιαστο δημιούργημά της, το οποίο ναι μεν πιάνει πολύ χώρο στο σκληρό και είναι λίγο "βαρύ", έχει όμως εκπληκτικό σενάριο, αμέτρητα και τέλεια quests και, γενικά, είναι ό,τι καλύτερο αυτό τον καιρό.

Δεν ήταν μόνο οι νουβέλες που επισήμαναν την αντιστροφή της πορείας. Δημιουργήθηκαν νέες περιπέτειες και κόσμοι. Ναι, καλά διαβάσατε. Υστερα από μία έξοχης έμπνευσης συνεργασία μεταξύ Hasbro (πλέον αυτή έχει τη Wizards of the Coast, η οποία παλαιότερα είχε αγοράσει την TSR, δημιουργό του AD&D) και Blizzard κυκλοφορούν για το χώρο των P&P RPGs τρία εξαιρετικά πακέτα. Το πρώτο ήταν ένα βιβλίο με το όνομα Diablo II: The Awakening, το οποίο έχει μέσα περιπέτειες, χαρακτήρες και αντικείμενα για το P&P RPG AD&D. Το δεύτερο και το τρίτο, που κυκλοφόρησαν ταυτόχρονα, είναι το Alternity: Starcraft και το Dungeons & Dragons: Diablo II! Καλέ, νομίζω ότι άστραψε το μάτι σας. Τι "νομίζω", δηλαδή, που θα με φάτε ολόκληρο. Ακούσατε Starcraft και Diablo II και σηκώθηκε η τρίχα σας, ε; Μην ανησυχείτε, θα γίνει εκτενής αναφορά και στα τρία προϊόντα. Αρχικά, όμως, θα δούμε επί τροχάδην τι είναι αυτό το P&P RPG που αναφέρω συνέχεια και σας έχω ζαλίσει, διότι πιστεύω πως πολλοί από εσάς έχουν ακούσει τον ορισμό, αλλά δεν γνωρίζουν περί τίνος πρόκειται.



Με αυτά τα δύο προϊόντα το υλικό που δημιουργήθηκε για D&D από το Diablo II φτάνει τα τέσσερα διαφορετικά προϊόντα - και είμαστε στον πρώτο χρόνο ακόμα...

ΤΙ ΕΣΤΙ P&P RPG

Τι να πιάσω και τι να αφήσω τώρα... Αντε να δούμε πώς θα μπορέσω να σας το περιγράψω. Λοιπόν, τα Pen & Paper RPGs είναι επιτραπέζια παιχνίδια και ουδεμία σχέση έχουν με υπολογιστές, κονσόλες, βιντεοπαιχνίδια και παιχνιδομηχανές. Το καλύτερο παράδειγμα που θα μπορούσα να φέρω για να σας δώσω να καταλάβετε είναι το επιτραπέζιο Hero Quest που είχε κυκλοφορήσει παλαιότερα! Εχοντας τους απαραίτητους κανόνες (δηλαδή, τα βιβλία), μία παρέα ατόμων κάθεται γύρω από ένα τραπέζι και ξεκινά την παρτίδα. Κάθε παρτίδα (session) P&P RPG διαρκεί όσες ώρες αντέχουν οι παίκτες να παίξουν και ουσιαστικά δεν τελειώνει - απλώς διακόπτεται κάθε φορά που σταματά!

Ας δούμε ποιος είναι ο σκοπός του παιχνιδιού. Ας υποθέσουμε ότι τέσσερις φίλοι κάθονται γύρω από ένα τραπέζι και αρχίζουν να παίζουν. Σε κάθε session κάποιος από τους παίκτες αναλαμβάνει το ρόλο του αφηγητή (σε κάθε session ο παίκτης αυτός είναι ο ίδιος στην παρέα) και οι άλλοι χειρίζονται από έναν χαρακτήρα. Ο αφηγητής, ανάλογα με το είδος του P&P RPG, είναι γνωστός με τα ονόματα Dungeon Master, Game Master και Storyteller και ο σκοπός του είναι αφ' ενός να αφηγείται στους παίκτες (για την ακρίβεια στους χαρακτήρες των παικτών) τι συμβαίνει γύρω τους, τι βλέπουν, τι μυρίζουν, τι αισθάνονται και τι ακούνε και αφ' ετέρου να χειρίζεται όλα τα τέρατα και τους NPCs που οι χαρακτήρες συναντάνε! Ο ρόλος του αφηγητή είναι απίστευτα δύσκολος και είναι το κλειδί για κάθε καλό session. Χωρίς αυτόν παιχνίδι δεν γίνεται, καθώς πρέπει να φροντίζει να έχει περιπέτειες για να παίξουν οι παίκτες και να διατηρεί πάντα το κατάλληλο σεναριακό υπόβαθρο. Σκοπός του δεν είναι να σκοτώσει τους παίκτες βγάζοντας δύσκολα τέρατα, αλλά να τους φτάσει στο όριο των δυνατοτήτων τους βάζοντας γρίφους, μυστήρια, ίντριγκες και δύσκολους αντιπάλους και στο τέλος να τους ανταμείψει. Ενα session ποτέ δεν τελειώνει. Απλώς βάζουμε ένα "To be continued", μια και οι περιπέτειες των ηρώων συνεχίζονται στα επόμενα sessions.

Οι κανόνες που χρησιμοποιούνται σε κάθε P&P RPG διαφέρουν και καλύπτουν τα πάντα μέσα στο παιχνίδι: από τις μάχες και τη δημιουργία των χαρακτήρων μέχρι τα χαρακτηριστικά των αντικειμένων και τις καιρικές συνθήκες. Υπάρχουν διάφοροι κόσμοι P&P RPGs, οι οποίοι διαφέρουν μεταξύ τους (δηλαδή, το περιβάλλον και οι κανόνες είναι διαφορετικοί). Υπάρχει ο κόσμος του Dungeons & Dragons (πρώην AD&D), ο οποίος ασχολείται με την ιπ-

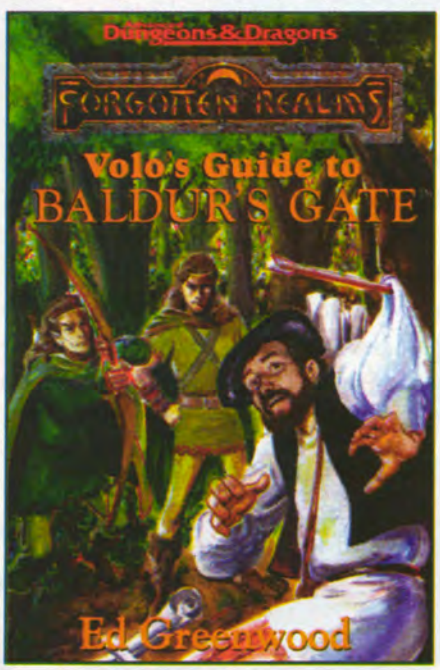


ποτική φαντασία, το Alternity, που καταπιάνεται με το μακρινό μέλλον και το διάστημα, το Vampire: The Masquerade, το Werewolf, το Call of Cthulhu, το Legeng of the Five Rings, το 7th Sea, το πρώτο ελληνικό P&P RPG "Ζωντανά Επη", το οποίο είναι αφιερωμένο στην αρχαία Ελλάδα, και πάρα πολλά άλλα. Οπότε ανάλογα με το P&P RPG που θα επιλέξετε θα βρεθείτε σε διαφορετικό περιβάλλον με διαφορετικούς κανόνες. Εμείς θα ασχοληθούμε με δύο κόσμους, αυτόν του D&D και εκείνον του Alternity, μια και εκεί έχουν παρατηρηθεί οι μοναδικές μετατροπές από PC games σε υλικό για P&P RPG.

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΟΥ DIABLO II

Αποκλείεται να μην έχετε παίξει -ή τουλάχιστον δει- το Diablo II. Τρία χρόνια το περιμέναμε και, τελικά, αφού κυκλοφόρησε, τα σάρωσε όλα! Ετσι, οι κύριοι από τη Wizards of the Coast (WOC) αποφασίζουν να συνεργαστούν με την Blizzard (δημιουργό του Diablo II) και να μεταφέρουν το φοβερό αυτό CRPG στον κόσμο των P&P RPGs - συγκεκριμένα στο φοβερό κόσμο του D&D. Προς το παρόν οι μεταφορές του Diablo II στο D&D είναι δύο.

DIABLO II: The Awakening: Πρόκειται για ένα βιβλίο 128 σελίδων, το οποίο παρέχει φρέσκο υλικό για τους παίκτες του AD&D (2nd edition, δηλαδή). Περιέχει νέες κλάσεις (ως Kits παρουσιάζονται, όμως), δηλαδή αυτές του Diablo II, και μετατρέπει ελαφρώς τις παλιές (π.χ. ο Paladin είναι λίγο διαφορετικός από αυτόν του κλασικού AD&D, τι λίγο δηλαδή...). Επίσης, διαθέτει ένα φοβερό σύστημα δημιουργίας τυχαίων (random) μαγικών αντικειμένων, με πολλούς πίνακες, το οποίο επιτρέπει στον Dungeon Master (DM) να δημιουργήσει (συνολικά, εάν εξαντλήσει όλες τις πιθανότητες) πάνω από ένα εκατομμύριο διαφορετικά μαγικά αντικείμενα. Ουάου! Για παράδειγμα, αποφασίζει ο DM ότι θέλει να δώσει μία πανοπλία Field Plate και ότι θα είναι μαγική. Πάει σε δύο πίνακες (σχετικούς με πανοπλίες), ρίχνει δύο ζαριές και βγάζει το αποτέλεσμα Saintly Field Plate of Craftsmanship. Βλέπει ότι δεν του αρέσει ή τη θεωρεί πολύ δυνατή; Ξαναρίχνει και βγάζει Mighty Field Plate of Smashing. Οι συνδυασμοί είναι ατελείωτοι! Πρόκειται για ένα σύστημα που ποτέ δεν έχω ξαναδεί σε άλλο βιβλίο για D&D εδώ και επτά χρόνια που παίζω.



Το Baldur's Gate δεν είναι μόνο computer game, όπως ίσως νομίζετε.

Επιπροσθέτως στο βιβλίο αυτό θα βρείτε πολλά νέα ξόρκια για μάγους και προσευχές για παπάδες, όπως και όλο το ρεπερτόριο τεράτων του Diablo. Σημειωτέον ότι το βιβλίο περιέχει μία μεγάλη περιπέτεια, η οποία διαδραματίζεται στην πόλη Tristram και στα 15 Levels κάτω από το ναό της πόλης. Εάν είστε από το χώρο του Diablo, θα διαπιστώσατε μία παράξενη παρατυπία: ενώ ο τίτλος του βιβλίου λέγεται Diablo II: The Awakening, η περιπέτεια εξελίσσεται ουσιαστικά στο χωριό και τα Dungeon του Diablo I. Δεν γνωρίζω πού οφείλεται η αντίθεση αυτή, αλλά ειλικρινά δεν με ενδιαφέρει διόλου, αφού και το βιβλίο είναι άπαιχτο! Το μοναδικό και σοβαρότερο ελάττωμα που βρήκα στο βιβλίο είναι ότι κυκλοφόρησε τρεις μήνες πριν από τη 3rd edition (όπου καταργείται το AD&D και γίνεται D&D) και απευθύνεται στη 2nd edition, δηλαδή στο AD&D! Οσοι εξακολουθείτε να παίζετε AD&D και δεν χωνεύετε τη 3rd edition, μην το χάσετε. Ακόμη, όμως, και όσοι έχετε ξεκινήσει δειλά δειλά τη 3rd edition αξίζει να το δείτε για να πάρετε αρκετές ιδέες.

D&D DIABLO II: Εδώ έχουμε κάτι το τελείως διαφορετικό σε σύλληψη από το προηγούμενο προϊόν: Ενώ το προηγούμενο προϋποθέτει ότι ο αγοραστής πρέπει να γνωρίζει τους κανόνες των P&P RPGs και συγκεκριμένα του AD&D, το κουτί αυτό έχει σκοπό να εισαγάγει όλους τους αδαείς στο χώρο των P&P RPGs. Πρόκειται, λοιπόν, για μία συσκευασία η οποία περιέχει δύο βιβλιαράκια, το rules book και το quests book, τα απαραίτητα ζάρια, μία DM screen, πλαστικές φιγούρες και πολλά ταμπλό (διάφορα δωμάτια, σκάλες, διαδρόμους κ.λπ.), προκειμένου να τοποθετούν οι παίκτες τους χαρακτήρες τους στο χώρο. Τέλος, περιέχει πέντε φύλα χαρακτήρων (Amazon, Barbarian, Necromancer, Paladin, Sorceress) και μπόλικα τέρατα. Ολα αυτά -επαναλαμβάνω- απευθύνονται σε παίκτες που δεν ξέρουν τι εστί P&P RPG και χρησιμοποιούν απλούς, κατανοητούς



Η νουβέλα αυτή πρόκειται να κυκλοφορήσει στις αρχές του καλοκαιριού. Εύχομαι να καταφέρουμε να δούμε το ομώνυμο παιχνίδι την ίδια περίοδο.

κανόνες, οι οποίοι πηγάζουν από το ομώνυμο CRPG! Για όσους ξέρουν από P&P RPGs, οι κανόνες αυτοί είναι κατά κύριο λόγο από AD&D σε συνδυασμό με μερικούς νέους (όχι από D&D αλλά από τελείως διαφορετικούς). Εάν, λοιπόν, θέλετε να παίξετε, να μάθετε και να μπείτε στο μαγικό κόσμο του D&D, το πρώτο βήμα σας πρέπει να είναι αυτό: Βρείτε παρέα (3-6 άτομα είναι ό,τι πρέπει), αγοράστε το κουτί, διαβάστε καλά όλοι το rule book (32 σελίδες), επιλέξτε ποιος θα είναι ο αφηγητής (αυτός πρέπει να διαβάσει το 48 σελίδων quest book - δεν χρειάζεται να τις διαβάσει όλες, όμως), στρωθείτε γύρω από ένα τραπέζι, πάρτε χαρτιά και μολύβια (και φαγητό επίσης είναι η συμβουλή μου) και είστε έτοιμοι!

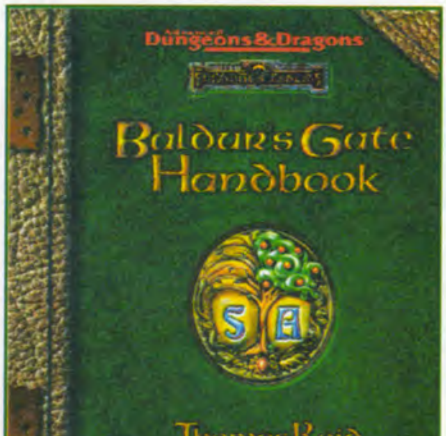
Αυτά είναι τα δύο προϊόντα που έχουν κυκλοφορήσει σχετικά με το Diablo II στα AD&D και D&D. Ομως, δεν είναι τα μόνα. Στο τέλος αυτού του μήνα περιμένουμε το Diablerie, το οποίο θα απευθύνεται αποκλειστικά σε παίκτες του D&D (θα απαιτεί, δηλαδή, να έχουν το players handbook και το Dungeon Master guide), και τον Μάιο του 2001 το Diablo II: To Hell and Back, το οποίο δεν ξέρω τι θα είναι και σε ποιους θα απευθύνεται! Οπως είδατε, η Blizzard με το Diablo II επηρέασε για τα καλά το D&D, το διασημότερο P&P RPG. Ομως, η ίδια διάσημη εταιρεία δεν έμεινε εκεί, καθώς ακόμα ένα μεγάλο παιχνίδι της ταρακούνησε τα νερά. Ετσι, έχουμε τη...

ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΤΟΥ STARCRAFT

Το καλύτερο War RTS που έχει περάσει πότε από τα χέρια μου και πολλών από εσάς. Δεν θα συνεχίσω την εξύμνηση, διότι δεν θα μου φτάσει ούτε ολόκληρο το περιοδικό, αλλά θα περάσω κατευθείαν στο προϊόν που βγήκε με το όνομα...

ALTERNITY: Starcraft: Ο κόσμος της WOC, Alternity, ήταν ο μόνος που βρισκόταν πιο κοντά στο Starcraft. Δεν θα μπορούσε, όμως, να δεχτεί στις αγκάλες του D&D τη φουτουριστική ατμόσφαιρα του Starcraft όσο και να το ήθελε, έτσι το παιχνίδι πήγε σε άλλο κόσμο της WOC. Πρόκειται για ένα κουτί το οποίο απευθύνεται στους αδαείς παίκτες! Δεν χρειάζεται να γνωρίζετε ή να έχετε τα βιβλία του Alternity. Απλώς παίρνετε αυτό το πακετάκι που περιέχει δύο rule books (για όλους τους παίκτες) και το adventures book (για τον Game Master), τα απαραίτητα ζάρια, μία Game Master screen και οκτώ χαρακτήρες, τους οποίους μπορούν να διαλέξουν οι χαρακτήρες (Private Dennis Wiker-Marine, Lieutenant Mari Suzek-Medic, Specialist Kare Vaessen-Ghost, Captain Julian Byrne-Pilot, Darakian-Dark Templar, Sistask-Zerg/Human, Ketails-High Templar και Bratalix-Zealot) και είστε έτοιμοι να παίξετε. Αφού μάθετε καλά τους κανόνες, κάθε παίκτης παίρνει έναν χαρακτήρα (από τους παραπάνω οκτώ διαθέσιμους) και όλοι μαζί πρέπει να σώσετε τη φυλή των Protoss από τις επιδρομές των Zerg. Δεν είναι, όμως, μόνο οι Protoss τα θύματα των Zerg... Οι περιπέτειες είναι επικές - και μόνο που το σκέφτομαι ανατριχιάζω! Φανταστείτε το ακόλουθο σκηνικό: "Ο Dark Templar Darakian κατάφερε να διεισδύσει στη φωλιά των Zerg, στο μετεωρίτη XVS-1234. Ο σκοπός του απλός: αναγνωριστική αποστολή προκειμένου να γνωρίσει αυτός και οι σύντροφοί του, που περιμένουν στην επιφάνεια του μετεωρίτη, την άμυνα των Zerg. Υπερβολική ησυχία επικρατούσε στο γλοιώδες τούνελ, και αυτό τον έκανε πιο νευρικό. Ξαφνικά ένας ζουμερός ήχος ακούγεται από το πάτωμα κοντά στα πόδια του. Κοιτάει δίπλα στο πόδι του και βλέπει μία μωβ γλίτσα. Αμέσως το βλέμμα του καρφώνεται στο ταβάνι και αντικρίζει μία Hydralisk να τον καρφώνει μέσ' στα μάτια, ενώ ταυτόχρονα περισσότερη γλίτσα πέφτει σε όλο του το σώμα...."

Νομίζω ότι σας έδωσα να καταλάβετε τι εννοώ. Η απόλυτη μεταφορά του σύμπαντος του Starcraft είναι εδώ. Οι πιστοί οπαδοί του Starcraft θα θεωρηθούν επιεικώς απαράδεκτοι αν αγνοήσουν το συγκεκριμένο κουτί (τη Δευτέρα με τον κηδεμόνα σας).



Αυτό δεν ξέρω ακριβώς τι ρόλο παίζει, αλλά σύντομα θα το δούμε στα ράφια. Πρόκειται για επεξήγηση του D&D για τους παίκτες του Baldur's Gate II.

ΝΟΥΒΕΛΕΣ

Η παρουσία της νουβέλας στο χώρο των P&P RPGs είναι πολύ σημαντική. Μόνο για τον κόσμο Forgotten Realms (D&D) έχουν κυκλοφορήσει πάνω από εκατό βιβλία! Εδώ βρίσκουμε και τα έργα του φοβερού R.A. Salvatore και του Ed Greenwood. Φυσικά, έχουν γραφτεί ατελείωτες νουβέλες για όλους του κόσμους του D&D, όπως τους Planescape, Dragonlance και Dark Sun. Συγκεκριμένα, τα παιχνίδια Pool of Radiance και Curse of Azure Bonds (των Forgotten Realms) ήταν βασισμένα σε ομώνυμες νουβέλες. Τελευταία, όμως, έγινε ακριβώς το αντίστροφο, όπως έχω αναφέρει επανειλημμένα. Εχουν γραφτεί τέσσερις (3+1) νουβέλες, οι οποίες αφηγούνται την κεντρική ιστορία ομώνυμων computer games και πολλοί ήταν εκείνοι που τις αγόρασαν, ενώ ουδεμία σχέση είχαν με τα P&P RPGs. Με σειρά κυκλοφορίας έχουμε τις εξής νουβέλες:

BALDUR'S GATE: Ο Philip Athans κάνει το πρώτο βήμα μεταφέροντας το σενάριο του ομώνυμου φοβερού CRPG στις νουβέλες για Forgotten Realms, τον Ιούλιο του 1999.

TORMENT: Υστερα από την επιτυχία του Baldur's Gate, το Torment είναι το επόμενο δημιούργημα της Interplay και φυσικά κυκλοφορεί και σε νουβέλα. Κυκλοφόρησε τον Νοέμβριο του 1999, από τον Ray και τη Valerie Vallese.

BALDUR'S GATE II: Shadows of Amn: Συνεχίζοντας την παράδοση, ο Philip Athans εκδίδει το δεύτερο βιβλίο της σειράς αφιερωμένο, όμως, στο sequel του πρώτου τίτλου. Η νουβέλα κυκλοφόρησε τον Σεπτέμβριο (του 2000 φυσικά).

POOL OF RADIANCE: The Ruins of Myth Drannor: Βασισμένο στο CRPG που σύντομα θα κυκλοφορήσει. Η Carrie A. Bedris γράφει τη νουβέλα αυτή, η οποία θα βγει τον Ιούνιο του 2001. Για το συγκεκριμένο παιχνίδι θα βγει και περιπέτεια για το Campaign Setting των Forgotten Realms, με κανόνες της 3rd edition πάντα.

ΑΠΟ ΠΟΥ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΠΡΟΜΗΘΕΥΤΕΙΤΕ ΟΛΑ ΑΥΤΑ

Αθήνα & Αττική

Κάισσα Αθηνών, Καλλιδρομίου 8, Εξάρχεια, τηλ.: 3606488

Κάισσα Βικτωρίας (Μονόκερως), 3ης Σεπτεμβρίου 118, Πλ. Βικτωρίας, Αθήνα, τηλ.: 8813990

Κάισσα Αμαρουσίου, Κονδύλη 7, Μαρούσι, τηλ.: 6141675, e-mail kaissa@acci.gr

Κάισσα Γλυφάδας, Φοίβης 11 & Ιωάννου Μεταξά, τηλ.: 8982057

Κάισσα Πειραιά, Υψηλάντου 174-176, τηλ.: 4296636

Κάισσα Παγκρατίου, Τιμοθέου & Υμηττού, τηλ.: 7265435

Θεσσαλονίκη

Κάισσα, Πατριάρχου Ιωακείμ 8, τηλ.: 257397

Κρήτη

Κάισσα, Πλ. Αγ. Αικατερίνης 21, Ηράκλειο, τηλ.: 285659

Μοντέλο, Κυδωνίας 107, Χανιά, τηλ.: 88996

Λάρισα

Κάισσα, Κουμουνδούρου 22, τηλ.: 537337

ΟΛΟΚΛΗΡΩΝΟΝΤΑΣ

Από ό,τι είδατε, η βιομηχανία παραγωγής παιχνιδιών έχει δυναμώσει τόσο πολύ που επηρεάζει τομείς, από τους οποίους παλιά αντλούσε έμπνευση. Αυτό δεν σημαίνει ότι πλέον δεν αντλεί. Απλώς πλέον βλέπουμε μία ανταλλαγή και ότι πλέον έχει πάψει η μονομερής συνεισφορά. Σε περίπτωση που σας άρεσε οτιδήποτε από αυτά που σας παρουσίασα και δεν ξέρετε πού να απευθυνθείτε για να τα βρείτε, δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε με ένα από τα καταστήματα Κάισσα. Σίγουρα ένα θα βρίσκεται κοντά σας (κοιτάξτε το σχετικό πίνακα). Κλείνοντας, θα ευχαριστήσω για το υλικό που μου πρόσφεραν, προκειμένου να κάνω την παρουσίαση, τα καταστήματα Κάισσα, τον Βασίλη Μπούρα, τον Μίλτο Κύρκο και φυσικά την Ανδρονίκη, που μου έδωσε ένα από τα βιβλία χωρίς καν να με ξέρει.



Microsoft Visio 2000

Δώστε ζωή στα διαγράμματά σας...

Πόσες φορές θελήσατε να οργανώσετε σε ένα εύληπτο πλάνο έναν μεγάλο όγκο πληροφοριών; Πόσες φορές δεν κληθήκατε να περιγράψετε κάτι και βρεθήκατε σε επικοινωνιακό αδιέξοδο; Η απάντηση από τον τυχαίο παρατηρητή είναι σαρκαστική και κοινότοπη: "Ζωγράφισέ το καλύτερα!". Η Microsoft, παρ' όλα αυτά, βάλθηκε να δώσει απάντηση στα προβλήματά σας με το Visio 2000. Τι είναι το Visio 2000; Δύσκολο να δώσει κάποιος έναν τίτλο σε ένα τόσο πολυμορφικό πακέτο, αλλά, αν το τολμούσαμε, ο τίτλος σίγουρα θα ήταν: "Η ψηφιακή εφαρμογή της τέχνης των διαγραμμάτων".

Του Βαγγέλη Αλευρίτη
a_vaggelis@hotmail.com

Οταν έφτασε στα χέρια μου το βαρύ πακέτο του Visio 2000, είχα μεγάλη απορία να δω τι ήταν τελικά αυτή η εφαρμογή. Οπως, άλλωστε, έχει καθιερώσει η ίδια η Microsoft, το Visio 2000 κυκλοφορεί σε τέσσερις διαφορετικές εκδόσεις: Standard Edition: for Business Users, Technical Edition: for Engineering and Design, Professional Edition: for IT Pros και η Enterprise Edition: for Advanced IT Pros. Στο "PCMaster" δόθηκε προς δοκιμή η Enterprise Edition, η οποία είναι και η πληρέστερη. Ανοίγοντας τη συσκευασία, θα συναντήσετε δύο CD-ROMs, δύο βιβλία και, εκτός από τις συνήθεις φόρμες και τα έντυπα, έναν συνοπτικό οδηγό σε ένα εύχρηστο αναδιπλούμενο φύλλο. Τα αξιόλογα συνοδευτικά βιβλία διαχωρίζουν τη θεματολογία τους με βάση την εμπειρία και τις απαιτήσεις του χρήστη. Ετσι, υπάρχει το γενικού ενδιαφέροντος "User's Guide for Microsoft Visio 2000" και το "Developing Visio Solutions for Microsoft Visio 2000" για όσους θέλουν να εντρυφήσουν στα "ενδότερα" του πακέτου. Και τα δύο είναι αρκετά καλογραμμένα και πολυεπίπεδα και θα καλύψουν τόσο τις απορίες του μέσου χρήστη όσο και τις ανησυχίες του επαγγελματία developer. Πώς γίνεται το ίδιο πρόγραμμα να ενδιαφέρει έναν απλό χρήστη και έναν έμπειρο προγραμματιστή ταυτόχρονα θα το ανακαλύψετε μετά τη χρονοβόρα εγκατάστασή του...

ΔΥΝΑΤΟΤΗΤΕΣ

Αφού δαπανήσετε λίγο χρόνο για να εγκαταστήσετε το Visio 2000 και του επιτρέψετε να προβεί στους απαραίτητους "εκσυγχρονισμούς" του συστήματός σας, θα μείνετε έκπληκτοι από το εύρος των εφαρμογών του. Ικανοποιεί τις πιο κρυφές φαντασιώσεις προγραμματιστών, διαφημιστών, φοιτητών, administrators και, γενικότερα, οποιουδήποτε μπορεί να κάνει χρήση υπολογιστή για οποιονδήποτε λόγο! Κοινός παρονομαστής όλων των ανωτέρω είναι η ανάγκη για οπτικοποίηση της πληροφορίας. Είτε πρόκειται για οικονομικά δεδομένα, είτε για κατευθύνσεις σε ένα χάρτη, είτε για τη δομή ενός προγράμματος, το εκάστοτε διάγραμμα παρέχει πάντοτε πολύτιμες βοήθειες. Το Visio 2000, λοιπόν, αναλαμβάνει να οργανώσει τις ιδέες σας και τα δεδομένα σας με τρόπο ευκολόνοητο, εύχρηστο και, προπαντός, λειτουργικά αξιοποιήσιμο. "Ενα πολυτελές πρόγραμμα ζωγραφικής δηλαδή;" θα ρωτούσε εύλογα κάποιος. Η Microsoft φρόντισε να καταστήσει "βλάσφημη" μία τέτοια ερώτηση, προσδίδο-

ντας στο Visio 2000 μοναδικές επεκτάσεις, οι οποίες κάνουν πολλά περισσότερα από απλό σχεδιασμό. Ετσι, το Visio 2000 αποτελείται στην ουσία από αρκετές διαφορετικές θεματικές ενότητες, καθεμιά με τα δικά της εργαλεία. Ομαδοποιώντας τα, έχουμε τα εξής:

- Block Diagram
- Database
- Flowchart
- Forms and Charts
- Internet Diagram
- Map
- Network Diagram
- Office Layout
- Organization Chart
- Project Schedule
- Software

Θα τα εξετάσουμε ένα ένα ξεχωριστά, ρίχνοντας μία περιληπτική ματιά, μια και οι δυνατότητες κάθε group είναι κυριολεκτικά ανεξάντλητες. Πρώτα, όμως, μπορείτε να πάρετε μία γεύση από τη μοναδική ευχρηστία που περιβάλλει τις ανωτέρω επιλογές.

ΤΡΟΠΟΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑΣ

Λέξη-κλειδί στον τρόπο λειτουργίας του Visio 2000 είναι η "stencil". Το stencil δεν είναι παρά μία "παλέτα" με σχήματα, τα οποία είναι και τα συστατικά του εκάστοτε διαγράμματός σας. Αναλόγως με το διάγραμμα που επιθυμείτε να κατασκευάσετε, επιστρατεύετε τα κατάλληλα stencils με τα απαραίτητα σχήματα. Οι "σχηματο-παλέτες" παρατάσσονται στα αριστερά της οθόνης μας, αφήνοντας αρκετό χώρο για το φύλλο εργασίας. Με drag and drop στυλ τοποθετείτε στο φύλλο σας ό,τι σχήμα θέλετε και έπειτα μπορείτε να συνδέσετε τα σχήματα αυτά μεταξύ τους με το connector tool ή με κάποιο ανάλογο σχήμα-βέλος, ώστε να περιγράψετε τις σχέσεις που ισχύουν ανάμεσά τους. Κάθε σχήμα είναι πλήρως παραμετροποιήσιμο και μπορείτε να ορίσετε ακόμα και το τι θα συμβεί σε περίπτωση διπλού κλικ του χρήστη πάνω του (π.χ. με διπλό κλικ να εμφανίζεται ένα βοηθητικό κείμενο ή να αλλάζουν κάποια στοιχεία στο υπόλοιπο διάγραμμα). Η γενικότερη αίσθηση χρήσης του Visio 2000 προσομοιάζει με αυτήν του Excel. Είναι δυνατόν δηλαδή να υπάρχουν πολλαπλά φύλλα που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους ή που αντλούν τα δεδομένα τους από εξωτερικές πηγές. Αλλωστε, το πακέτο δεν κρύβει ότι συμπληρώνει το Microsoft Office, με αποτέλεσμα όλα τα γνωστά μενού και tools του Word, του Excel, αλλά και του Office γενικότερα να κάνουν αισθητή την παρουσία τους.



Επομένως, τα διαγράμματά σας μπορούν να εμπλουτισθούν με επικεφαλίδες τύπου Word Art, με εικόνες Clipart και όχι μόνο, με μαθηματικές φόρμουλες της μορφής Equation, με Microsoft Graphs και Maps και άλλα πολλά καλλιτεχνικά στοιχεία που αποσκοπούν στη δημιουργία πιο "λυρικών" σχεδιαγραμμάτων. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η προσθήκη ActiveX Controls, για "ζωντανότερα" interactive σχέδια. Φυσικά, δεν ήταν δυνατόν να λείπει και η συνεργασία με προγράμματα CAD σχεδίασης, όπως το κυρίαρχο AutoCAD και το Microstation.

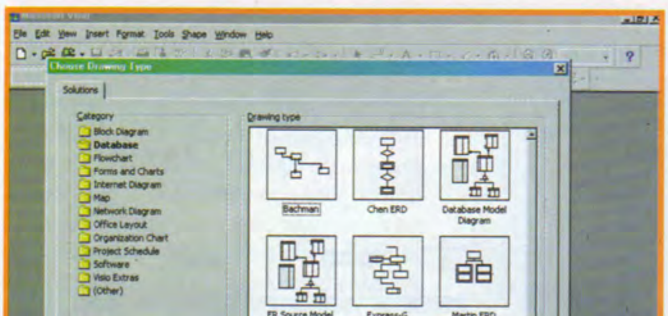
Ευχάριστη έκπληξη αποτελεί και η πληθώρα εξαγόμενων formats της δουλειάς μας στο Visio 2000. Μπορείτε, εκτός από το να αποθηκεύσετε το σχεδιάγραμμά σας ως εικόνα οποιουδήποτε τύπου, ως Adobe αρχείο ή ως CAD αρχείο, να επιλέξετε και την αποθήκευσή του με τη μορφή html. Εκτός από τις αυτονόητα προσεγμένες δυνατότητες εκτύπωσης, υπάρχει και button για απευθείας αποστολή του σχεδίου σας μέσω e-mail. Ας δούμε, όμως, πιο αναλυτικά τις κατηγορίες διαγραμμάτων που πραγματεύεται το Visio 2000:

BLOCK DIAGRAM

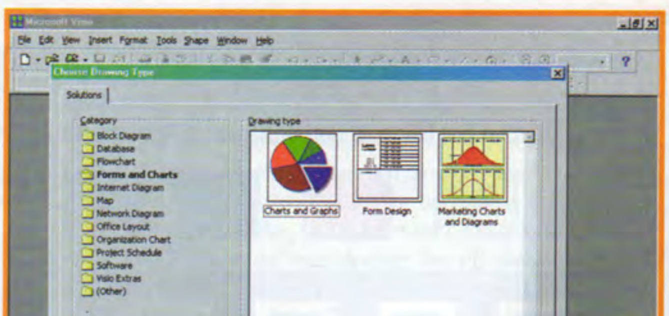
Η κατηγορία αυτή απαρτίζεται από τις εξής τρεις υποκατηγορίες: Basic Diagram, Block Diagram with Perspective και Block Diagram. Τα σχεδιαγράμματα που μπορούν να δημιουργηθούν εδώ είναι αρκετά λιτά, με κυρίαρχο στοιχείο τα απλά γεωμετρικά σχήματα και τα βέλη. Εντύπωση κάνει το Block Diagram with Perspective, όπου όλα τα ανωτέρω αποκτούν 3D χαρακτήρα και μάλιστα με ελεγχόμενο vanishing point. Και, λέγοντας vanishing point, εννοούμε το νοητό σημείο προς το οποίο επεκτείνονται τα βάθη των σχημάτων. Στο Block Diagram, αντίθετα, τα σχήματα μπορεί να στερούνται 3D προοπτικής, αλλά υπάρχει ποικιλία απεικόνισης δενδροειδών δομών.

DATABASE

Κάτω από τον τίτλο Database στεγάζονται οι σχεδιαστικοί τύποι: Bachman, Chen ERD, Database Model Diagram, ER Source Model, Express-G, Martin ERD και ORM Source Model. Οσοι ασχολείστε με βάσεις δεδομένων θα βρείτε τον τύπο που σας ταιριάζει, ενώ, παράλληλα, μπορείτε να χαρτογραφήσετε μία ήδη



Τα διαγράμματα που σχετίζονται με βάσεις δεδομένων κατηγοριοποιημένα.



Γραφικές παραστάσεις, πίτες, ραβδογράμματα και ό,τι άλλο χρειάζεται μία αξιοπρεπής παρουσίαση.

ΤΑ ΕΞΑΓΟΜΕΝΑ FORMATS ΤΟΥ VISIO 2000

- Drawing (*.vsd)
- Stencil (*.vss)
- Template (*.vst)
- Visio 5 Drawing (*.vsd)
- Visio 5 Stencil (*.vss)
- Visio 5 Template (*.vst)
- HTML Files (*.htm, *.html)
- Adobe Illustrator File (*.ai)
- Computer Graphics Metafile (*.cgm)
- Enhanced Metafile (*.emf)
- Encapsulated PostScript File (*.eps)
- Graphics Interchange Format (*.gif)
- IGES Drawing File Format (*.igs)
- JPEG Format (*.jpg)
- Macintosh PICT Format (*.pct)
- Portable Networks Graphics Format (*.png)
- PostScript File (*.ps)
- Tag Image File Format (*.tif)
- Vector Markup (*.vml)
- Windows Bitmap (*.bmp, *.dib)
- Windows Metafile (*.wmf)
- Zsoft PC Paintbrush Bitmap (*.pcx)

υπάρχουσα βάση δεδομένων. Τα σχήματα καλύπτουν κάθε ανάγκη αναπαράστασης τόσο των δομών μιας βάσης όσο και των χρηστών της.

FLOWCHART

Στα διαγράμματα ροής κάνουν την εμφάνισή τους τα: Audit Diagram, Basic Flowchart, Cause and Effect Diagram, Cross-functional Diagram, Data Flow Diagram, IDEFO Diagram, Mind Mapping Diagram, SDL Diagram, TQM Diagram και Working Flow Diagram. Αν είστε οπαδοί των εντυπωσιακών σχεδίων με κάτι παραπάνω από κουτάκια και βέλη, τα Mind Mapping Diagram και Working Flow Diagram είναι για σας! Παρ' όλα αυτά, εξαιρετικά χρήσιμα είναι τα Cause and Effect Diagram και Cross-functional Diagram, στα οποία θα βρείτε αρκετές εφαρμογές.

FORMS AND CHARTS

Εδώ θα βρείτε τα: Charts and Graphs, Form Design και Marketing Charts and Diagrams. Πίτες, πίνακες, μπάρες, άξονες και όλα τα σχετικά στο Charts and Graphs. Στο Form Design θα βρείτε τα απαραίτητα για σχεδιασμό φόρμας και στο Marketing Charts and Diagrams θα βρείτε αρκετά στατιστικά διαγράμματα, όπως αυτό της κανονικής κατανομής.

INTERNET DIAGRAM

Τα Conceptual Web Site και Web Site Map αποτελούν αυτή την κατηγορία. Στο πρώτο μπορείτε να σχεδιάσετε τις ιδέες σας για ένα μελλοντικό Web site, ενώ στο Web Site Map μπορείτε να δώσετε μία διεύθυνση του Internet και να γίνει αυτόματα η οπτικοποίηση των περιεχομένων του (Java applets, εικόνες κ.λπ.). Το Conceptual Web Site είναι αρκετά χρήσιμο για επαγγελματίες που θέλουν ένα πρόχειρο αλλά περιγραφικό προσχέδιο ενός site για να το παρουσιάσουν ως πρόταση στον εκάστοτε πελάτη και να συζητήσουν για τυχόν μετατροπές επάνω του.

MAP

Δύο είναι οι υποστηριζόμενοι τύποι χαρτών, ο Directional Map και ο Geographic Map. Ο directional map χρησιμοποιείται για να δώσετε κατευθύνσεις στο παιδί από την πιτσαρία που ψάχνει το σπίτι σας, ενώ ο Geographic Map μπορεί να σας φέρει στην οθόνη οποιαδήποτε ήπειρο ή χώρα του πλανήτη επιθυμήσετε.

NETWORK DIAGRAM

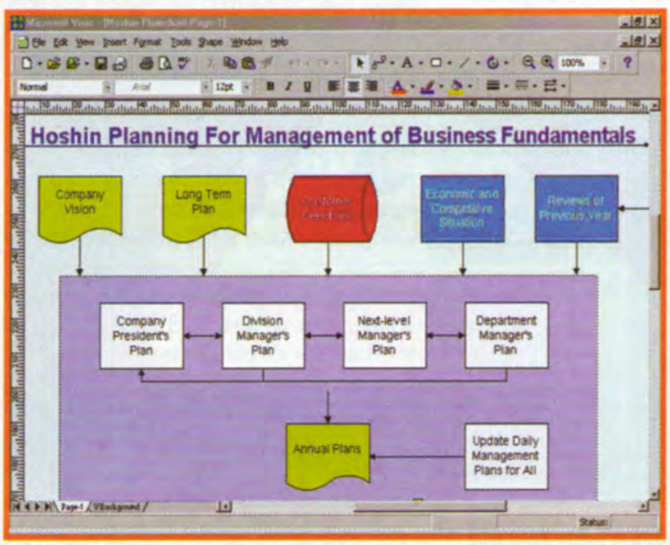
Επτά οι διαθέσιμοι τύποι network διαγραμμάτων: Active Directory, AutoDiscovery and Layout, Basic Network, LDAP Directory, Logical Network Diagram, Novell Directory Services και ο αυτοβιογραφικός Visio Network Equipment Sampler. Με τη βοήθειά τους, μπορείτε να απεικονίσετε σε ένα φύλλο χαρτί τη δομή ενός δαιδαλώδους δικτύου, να εντοπίσετε τις ελλείψεις του και να αναλύσετε τον τρόπο λειτουργίας κάποιου LAN ή WAN network. Τα διαθέσιμα σχήματα είναι υπολογιστές, εκτυπωτές, firewalls, περιφερειακά, τηλέφωνα και, γενικότερα, οποιοδήποτε στοιχείο δικτύου.

OFFICE LAYOUT

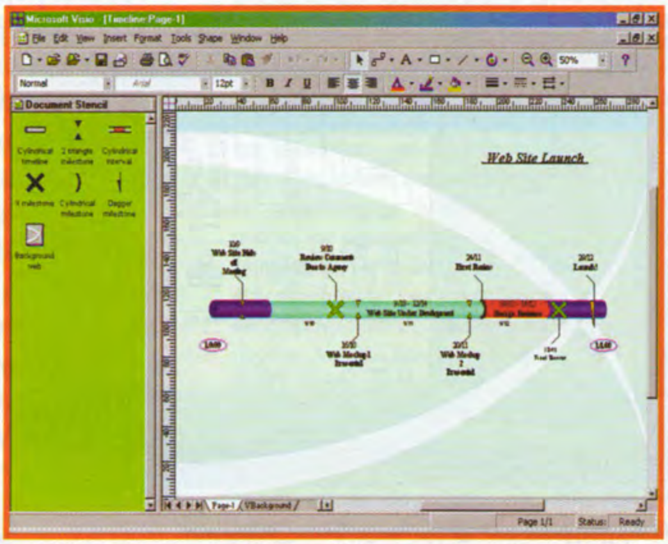
Στο Office Layout καταφεύγετε για τη δημιουργία κατόψεων γραφείου. Οι δύο επιλογές που σας δίνονται, Office Layout-Imperial και Office Layout-Metric, αφορούν στις μονάδες μέτρησης. Το stencil γεμίζει με καναπέδες, γραφεία, φυτά εσωτερικού χώρου και άλλα τέτοια "καλλωπιστικά" εικονίδια. Χρήσιμο για αχανείς επιχειρήσεις όπως το περιοδικό που κρατάτε στα χέρια σας, για να θυμόμαστε ποιος βρίσκεται πού!

ORGANIZATION CHART

Εδώ υπάρχει διαθέσιμος ο Organization Chart Wizard και το Organization Chart. Ιεραρχικά διαγράμματα για να αναζητήσετε το



Σχεδιασμός τακτικών management ή οικονομικών πλάνων.



Χρονοδιαγράμματα, ημερολόγια και άλλα χρονικά σχετιζόμενα δεδομένα.

μονοπάτι προς την επαγγελματική κορυφή. Μην κολακεύετε άσκοπα τον καθέναν αν δεν συμβουλευτείτε πρώτα ένα Organization Chart, γιατί η εργασιακή ιεραρχία είναι must ακόμα και σε... σουβλατζίδικο! Κορνιζάρετε το διάγραμμα με τους υφισταμένους σας σε περίοπτη θέση (πάνω ακριβώς από αυτό με τους προϊσταμένους σας).

PROJECT SCHEDULE

Ο πανδαμάτωρ χρόνος μπορεί να χαλιναγωγηθεί με τη βοήθεια των Calendar, Gantt Chart, PERT Chart και Timeline, που συναντάτε εδώ. Αρκετά εντυπωσιακά όλα τους και με αρκετές παραμέτρους για να πειραματιστείτε. Στο ερώτημα που βασανίζει το 97% των αναγνωστών του περιοδικού η απάντηση είναι πως, αν επιλέξετε το Calendar για να βάλετε background σε κάθε μήνα επώνυμες αστέρες του modeling, κάνετε insert picture και προσέξτε στα fill properties του month view, το fill pattern να είναι "0:none"!

SOFTWARE

Σοβαρευόμαστε και με δέος τελειώνουμε με την πλουσιότερη και χρησιμότερη κατηγορία διαγραμμάτων του Visio 2000. Η κατηγορία Software περιέχει τα: Booch OOD, COM and OLE, Data Flow Model Diagram, Fusion, Jackson, Jacobson Use Cases, Nassi-Schneiderman, Program Structure, ROOM, Rumbaugh OMT, Shlaer-Mellor, SSADM, System Structure, UML Model Diagram, Windows User Interface και Yourdon and Coad. Καθεμιά από αυτές τις κατηγορίες διαγραμμάτων κουβαλάει αρκετά βιβλία στις πλάτες της, οπότε θα ήταν ιεροσυλία να προσπαθήσουμε να τις εξηγήσουμε μέσα από ένα τετρασέλιδο άρθρο. Θα αναφερθούμε απλά στο Nassi-Schneiderman, πρότυπο που διδάσκεται σε αρκετά ελληνικά πανεπιστήμια. Με τη βοήθειά του, σχεδιάζετε τη δομή ενός προγράμματος προτού ακόμη ξεκινήσετε να προγραμματίζετε. Πολύπλοκα προγραμματιστικά προβλήματα είναι πρακτικά αδύνατον να λυθούν χωρίς προηγούμενο σχεδιασμό "επί χάρτου". Το οικολογικά ευαίσθητο Visio2000 έρχεται να αντικαταστήσει το πολύτιμο πλέον χαρτί!

Δυστυχώς, ο περιορισμένος χώρος του άρθρου δεν μας επιτρέπει να απαγγείλουμε μία ωδή στο UML Model Diagram. Πραγματικά εκπληκτικό, έρχεται να ανταγωνιστεί το άλλο σχετικό προϊόν της ίδιας της Microsoft, το Visual Modeler, που περιέχεται στην Enterprise edition του Visual Studio 6.0. Αναφορά στο UML και το Visual Modeler έχει γίνει και στη στήλη "Programming" του τεύχους 127. Και μόνον οι UML δυνατότητες του Visio2000 αποτελούν σοβαρή αιτία για να το αγοράσετε. Ζωγραφίστε τις κλάσεις και τα αντικείμενά σας και μετά, μέσω της επιλογής Generate..., αφήστε το Visio να παράγει κώδικα σε Visual C++, Visual Basic ή Java. Γλιτώστε, δηλαδή, όλη τη "βρώμικη" και βαρετή δουλειά που προϋποθέτει στην αρχή του κάθε νέο πρόγραμμα. Παράλληλα, το Visio εκτελεί και reverse engineering, σχηματοποιεί δηλαδή τις δομές ενός ήδη υπάρχοντος προγράμματος. Κάτι τέτοιο συμβάλλει στην καλύτερη επικοινωνία μεταξύ συνεργαζόμενων developers και στο πιο ολοκληρωμένο documentation της εφαρμογής μας. Κλείνοντας την κατηγορία Software, θα πρέπει να πούμε ότι εξαιρετικό είναι και το περιβάλλον του Windows User Interface, που επιτρέπει τη σχεδίαση του interface ενός λογισμικού πακέτου. Στο στάδιο design μιας σοβαρής εφαρμογής -το οποίο προηγείται από αυτό του προγραμματισμού- τέτοια εργαλεία είναι απαραίτητα....

REVERSE ENGINEERING

ΣΤΗ VISUAL C++ Για να εκμεταλλευτείτε τη δυνατότητα του Visio 2000 να σχηματοποιεί τις δομές και τις κλάσεις της εφαρμογής σας, είναι απαραίτητες οι παρακάτω ρυθμίσεις στο περιβάλλον της Visual C++. Από το μενού Tool επιλέξτε Customize και από εκεί το tab με τίτλο Add-ins and Macro files. Εκεί απλά τσεκάρετε το Visio UML Add-in. Κατόπιν, και αφού εμφανισθεί η σχετική μπάρα, πηγαίνετε στο μενού Project, επιλέξτε Settings και στο C/C++ tab τσεκάρετε το Generate Browse Info. Τέλος, στο Browse Info tab δώστε όνομα και τοποθεσία για το σχετικό αρχείο, τσεκάρετε το Build Browse Info File και με το OK είστε έτοιμοι για χρήση των UML δυνατοτήτων του Visio 2000, τις οποίες και θα προσπελάσετε μέσω των εικονιδίων της σχετικής μπάρας που έχει δημιουργηθεί.

ΣΤΗ VISUAL BASIC Για να εκμεταλλευτείτε τις δυνατότητες του Visio 2000 στο περιβάλλον της Visual Basic, κάνετε τα εξής: Από το μενού Add-Ins επιλέξτε Add-In Manager. Εκεί απλώς επιλέξτε το Visio UML Add-in. Στο Load Behavior τσεκάρετε το Loaded/Unloaded και το Load On Startup. Ετοιμοι για την αποθέωση της drag and drop οπτικοποίησης!

ΣΤΗ VISUAL J++ Reverse engineering και σε Visual J++, με την προϋπόθεση ότι θα προβείτε στις εξής ενέργειες: Από το μενού Tools επιλέξτε Add-In Manager και από εκεί τσεκάρετε το Visio UML Add-in. Στο Load Behavior τσεκάρετε το Loaded/Unloaded και το Load On Startup. Το Visio2000 είναι πλέον στις υπηρεσίες της εφαρμογής σας.

ΕΛΑΧΙΣΤΕΣ ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΤΗΣ Pentium 200MHz

ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΚΟ Microsoft Windows 95 ή Windows NT

ΜΝΗΜΗ 64 MB RAM (αν και η Microsoft προτείνει κάτι παραπάνω)

ΣΚΛΗΡΟΣ ΔΙΣΚΟΣ 130 MB για typical installation (μπορεί να περιοριστεί περαιτέρω)

ΔΙΚΤΥΟ Σύνδεση με τοπικό δίκτυο ή με Internet για την εκμετάλλευση των network δυνατοτήτων

WIZARDS & MACROS

Παραμελημένα έως και κρυμμένα μέσα στο μενού Tools και κατόπιν στο Macros βρίσκονται αξιόλογα εργαλεία που θα σας απαλλάξουν από πολλά ξενύχτια μπροστά από την οθόνη. Είκοσι έξι wizards χωρισμένοι σε κατηγορίες καθοδηγούν και αυτοματοποιούν την εργασία σας με αρκετά κατανοητά dialog boxes. Ανάμεσά τους ξεχωρίζουν ο shape explorer, που παρέχει τη search δυνατότητα στις databases σχημάτων του Visio, ο Smart Shape Wizard και όλοι ανεξαιρέτως οι import wizards. Αξίζει να πειραματιστείτε με τα διαθέσιμα macros και -γιατί όχι- να φτιάξετε και τα δικά σας, προσαρμοσμένα στις προσωπικές σας απαιτήσεις.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το Visio 2000 αποτελεί το νέο συγγενή της οικογένειας Microsoft Office και έρχεται να συμπληρώσει το παζλ του σχετικού λογότυπου της εταιρείας. Συνεργάζεται άψογα με το Excel και τα λοιπά αντικείμενα του Office, αλληλεπιδρά με όλες τις ευρέως διαδεδομένες βάσεις δεδομένων και εκτελεί forward και reverse engineering για τις πλέον κυρίαρχες γλώσσες προγραμματισμού Visual Basic, C++ και Java. Οποια και αν είναι η σχέση σας με τους υπολογιστές, σίγουρα θα εκτιμήσετε αρκετές από τις πολυάριθμες πτυχές του Visio. Ο βαθμός της εξοικείωσής σας με αυτό θα καθορίσει το αν θα το χρησιμοποιείτε ως πολυτελές σχεδιαστήριο ή ως αναντικατάστατο εργαλείο δουλειάς με ουσιαστικότερο εργασιακό ρόλο. PC

JOYSTICKS & TIMONIA

ΤΑ ΟΠΛΑ ΤΟΥ GAMER!

Η ιστορία των παιχνιδιών στους υπολογιστές ξεκινά αρκετές δεκαετίες πριν. Αρκετοί μάλιστα από εσάς, αλλά και ορισμένοι συντάκτες του περιοδικού δεν είχαν καν γεννηθεί όταν δημιουργήθηκαν τα πρώτα games. Φυσικά, με την πάροδο του χρόνου τα παιχνίδια εξελίχθηκαν, κάτι που είχε ως συνέπεια να δημιουργηθούν βιομηχανίες που κατασκευάζουν αξεσουάρ για αυτά, όπως χειριστήρια, τιμόνια και άλλα παρόμοια, με σκοπό να κάνουν το gaming ακόμη πιο ευχάριστο.

Του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr
& της Ζωής "Bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr



Υπάρχουν ορισμένα παιχνίδια τα οποία γίνονται πιο άνετα και πιο εύκολα στο χειρισμό τους όταν χρησιμοποιούμε κάποιο άλλο αξεσουάρ αντί του πληκτρολογίου, όπως joysticks, gamepads, τιμόνια ή ακόμα και το ποντίκι. Στο παρόν άρθρο θα σας παρουσιάσουμε μία γκάμα από τα τελευταία χειριστήρια που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή στην αγορά. Έχουμε την αίσθηση πως είναι η κατάλληλη στιγμή για κάτι τέτοιο, μια και σε λίγες μέρες έρχονται τα πολυπόθητα Χριστούγεννα.

PRESS THE PEDAL... TO THE METAL!

PC WHEEL

Το PC Wheel είναι ένα τιμόνι της Leda Media Products (www.leda.co.uk), το οποίο συνοδεύεται από πετάλια για το γκάζι και το φρένο, ενώ διαθέτει 6 κουμπιά καθώς και ένα μίνι pad στο αριστερό μέρος του κυρίως τιμονιού, το οποίο χρησιμοποιείται ως point view. Συνδέεται στην gameport της κάρτας ήχου και εκτός από τα έξι κουμπιά διαθέτει ακόμη δύο μεγάλους διακόπτες στο πίσω μέρος. Από σχεδιαστική άποψη το PC Wheel είναι εργονομικό, καθώς όλα τα κουμπιά του είναι εύκολα προσβάσιμα με τον αντίχειρα για τα μπροστινά κουμπιά και με το δείκτη για τα πίσω. Επίσης, είναι ιδιαίτερα "μαλακό" ως προς το χειρισμό του - τύφλα να 'χουν τα πραγματικά υδραυλικά τιμόνια.



Το σημείο όπου απογοητεύει το PC Wheel είναι η παντελής απουσία drivers. Το εγχειρίδιο εξηγεί πως για να το εγκαταστήσεις πρέπει να το δηλώσεις από το Control Panel ως 2 axis, 4 buttons joystick. Ομως δεν αναφέρει πως κατά το calibration πρέπει να πατήσεις τα δύο πλήκτρα ακριβώς στο πίσω μέρος του τιμονιού, κάτι που ανακάλυψα εντελώς τυχαία, ενώ προσπαθούσα επί πολλή ώρα να το κάνω calibrate. Αυτό έχει ως συνέπεια από τα έξι και πλέον (μαζί με τους πίσω διακόπτες) κουμπιά, να αξιοποιούνται μόνο τα τέσσερα.

Αν εξαιρέσουμε το ανωτέρω μειονέκτημα, το PC Wheel αποτελεί μία καλή και οικονομική λύση για εκείνους που θέλουν να εξομοιώσουν την οδήγηση στις οθόνες τους.

DESTINY

Αντίθετα με το PC Wheel, το Destiny είναι ένα τιμόνι που διαθέτει την τεχνολογία I-Force Force Feedback, η οποία κατασκευάστηκε από την Immersion Corporation. Επίσης, συνοδεύεται από μία δισκέτα με τους απαραίτητους drivers και μάλιστα, εφόσον εγκατασταθεί, δεν χρειάζεται καν calibration, μια και αυτό γίνεται αυτόματα. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι να δοκιμάσετε τα features του Force Feedback. Φυσικά, η ύπαρξη των drivers κάνει πολύ πιο εύκολη και την αναγνώριση της συσκευής από όλα τα racing sims.



Σε ένα τέτοιο προϊόν δεν θα ήταν δυνατόν να έλειπε η πεταλιέρα, ενώ θα βρείτε μπρος και πίσω από το τιμόνι 9 ανεξάρτητα πλήκτρα.

Γενικά το Destiny αποτελεί ένα εξαιρετικό τιμόνι και σε συνδυασμό με το καλό design του και την ικανοποιητική force feedback αίσθησή του δίνει μία άλλη διάσταση στη virtual οδήγηση.

WINGMAN FORMULA FORCE

Το νέο τιμόνι της Logitech, το Wingman Formula Force, είναι ένα από τα λίγα με τεχνολογία force feedback που ανταγωνίζεται επί ίσοις όροις το αντίστοιχο της Microsoft. Διαθέτει 4 κουμπιά και 2 διακόπτες στο πίσω μέρος, τα



οποία είναι πλήρως ανεξάρτητα μεταξύ τους και δεν παρουσιάζονται conflicts, όπως έγινε με το Destiny. Είναι πολύ άνετο στο χειρισμό του, μια και από σχεδιαστικής άποψης δεν έχει κουμπιά σε σημεία όπου θα μπορούσαμε να τα πατήσουμε κατά λάθος, ενώ τα πετάλια στηρίζονται πάνω σε μία μεγάλη βάση, την οποία μπορούμε να πατάμε με το ένα πόδι και να κρατάμε αντίσταση, ενώ με το άλλο μπορούμε να πιέζουμε το γκάζι ή το φρένο με άνεση. Ακόμη στη συσκευασία περιλαμβάνεται το παιχνίδι της E.A. Sports Car GT.

Το Wingman Formula Force αποτελεί μία από τις καλύτερες λύσεις στα PC Wheels, μια και η force feedback τεχνολογία εφαρμόζεται άψογα σε όλα τα games.

ΩΡΑ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ!

DESTROYER XTREME



Οχι, δεν έχει καμία σχέση με τον ελληνικό provider X-Treme Network, αλλά αποτελεί το τελευταίο δημιούργημα της Gravis (www.gravis.com). Το Destroyer Xtreme συνδέεται σε θύρα USB και δεν συνοδεύεται από drivers ή λογισμικό. Για να το εγκαταστήσετε, θα πρέπει να το δηλώσετε ως 3 axis, 4 button joystick, αν και ο υπολογιστής μας, με το που το συνδέσαμε στη USB θύρα, το εντόπισε ως Destroyer Xtreme και μάλιστα δεν χρειάστηκε καν calibration. Μας έβγαλε κατευθείαν στο Test και τα πάντα δούλευαν άψογα.

Αν υπήρχε η δυνατότητα να στρίβει ο μοχλός δεξιά και αριστερά γύρω από τον άξονά του, να μπορεί να χρησιμοποιηθεί και ως rudder δηλαδή, και τα κουμπιά του αυτά ήταν προγραμματιζόμενα, θα μιλούσαμε για μία από τις καλύτερες λύσεις στα joysticks.

MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2

Το Sidewinder Precision 2 είναι ο διάδοχος του Precision 1. Διαθέτει 8 προγραμματιζόμενα κουμπιά, τα οποία καθορίζονται μέσω του λογισμικού που συνοδεύει το joystick. Μάλιστα ανοίγοντας το πρόγραμμα, θα δείτε πως μια σειρά πρόσφατων παιχνιδιών έχουν ήδη ρυθμιστεί και είναι έτοιμα. Ακόμη περιλαμβάνει διακόπτη για το throttle, ο οποίος έχει έναν μικρό πλατύ μοχλό σε αντίθεση με το Sidewinder Precision 1, όπου ναι μεν υπήρχε ο διακόπτης, αλλά δεν διέθετε τον μικρό αυτό μοχλό. Το joystick μπορεί επίσης να στρίψει δεξιά ή αριστερά γύρω από τον άξονά του και να λειτουργήσει ως rudder, κάτι που βοηθά ιδιαιτέρως στις αερομαχίες. Τέλος, στο επάνω μέρος του υπάρχει ένας point of view διακόπτης για να μπορείτε να βλέπετε από διαφορετική κάμερα.

Το σημείο το οποίο πρέπει να προσέξετε είναι να εγκαταστήσετε πρώτα το λογισμικό και κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης να τοποθετήσετε το καλώδιο στη θύρα USB, αφού φυσικά σας ζητηθεί. Το Sidewinder Precision 2 αποτελεί μία από τις καλύτερες λύσεις, μια και συνδυάζει προσιτό κόστος με καλή απόδοση.

CHALLENGER & COMMANDER

Δύο joysticks της Addison Technology (www.addison-technology.com), τα οποία φαινομενικά μοιάζουν μεταξύ τους, όμως έχουν αρκετές διαφορές το ένα από το άλλο. Το Challenger διαθέτει μόνο 4 κουμπιά και view point hat, συνδέεται στην gameport και δηλώ-

JOYSTICKS & TIMONIA



νεται μέσω του Control Panel ως 2 axis, 4 button. O χειρισμός του, χωρίς να είναι κακός, δεν εντυπωσιάζει.

Αντίθετα το Commander αποτελεί μία περισσότερο ολοκληρωμένη έκδοση, μια και έχει προστεθεί ένας μικρός διακόπτης, ο οποίος λειτουργεί ως throttle. Πέρα από αυτό, στη βάση του υπάρχει άλλο ένα switch που καθορίζει σε τι mode είναι το stick. Αναλόγως του mode γίνεται και η δήλωση του controller από το Control Panel. Αν το βάλετε στο mode 2, τότε θα το δηλώσετε ως CH Flightstick Pro και το joystick θα δουλέψει άψογα. Αν υπήρχε η δυνατότητα να κάνει περιστροφή γύρω από τον άξονά του, τότε θα ήταν ακόμη πιο πλήρες.

WINGMAN FORCE

Οπως το Wingman Formula Force, έτσι και το WingMan Force εντυπωσιάζει με το μέγεθος και την εμφάνισή του. Συνδέεται με την ίδια ευκολία τόσο στη USB port όσο και στην gameport της κάρτας ήχου, αφού έρχεται με διπλό USB/σειριακό καλώδιο. Η εγκατάστασή του γίνεται από το WingMan Software 3.0 που περιέχεται στη συσκευασία. Αυτό που μας εντυπωσίασε, όπως και στο WingMan Gamepad Extreme, ήταν ότι το software έρχεται πλήρως εξελληνισμένο.

Το WingMan Force αποτελείται από μία σταθερή βάση με 5 programmable buttons και ένα wheel throttle. Ο μοχλός του joystick περιλαμβάνει ένα 8-way hat switch, τρία handle buttons και ένα trigger στη μεριά του δείκτη. Η force feedback τεχνολογία που διαθέτει ενεργοποιείται από έναν αισθητήρα στη βάση του μοχλού.

Εκτός από το WingMan Software 3.0 στο κουτί θα βρείτε ακόμα, εκτός από αναλυτικά manuals και την εγγύηση, 4 CD-ROMs με παιχνίδια. Αυτά είναι το Redline Racer, το Warbirds 2.0 και το Descent: Freespace - The great war, που αποτελείται από δύο CD-ROMs.

Το joystick της Logitech είναι ιδανικό για action games και simulations. Ιδιαίτερα στα flight simulations προσφέρει μία ανεπανάληπτη εμπειρία πτήσης, χάρη στη force feedback "I-Force" τεχνολογία στην οποία βασίζεται.

Η εξαιρετική ανταπόκριση του Force Feedback, η ποιότητα κατασκευής, η ακρίβεια και το πλήθος των χαρακτηριστικών που προσφέρει κάνουν το joystick της Logitech την κορυφαία μηχανή διασκέδασης! Εάν ψάχνετε για το καλύτερο joystick της αγοράς, σίγουρα ζητάτε το WingMan Force.

GRAVIS GAMEPAD PRO

Εκ πρώτης όψεως το gamepad της Gravis μάλλον μας απογοητεύει. Η ποιότητα κατασκευής είναι μέτρια και κάθε άλλο παρά πρωτότυπη. Αποτελείται από το κλασικό D-Pad, 8 fire buttons και 2 επιπλέον buttons που παίζουν το ρόλο Select και Start. Μιλάμε δηλαδή για ένα pad με 10 action buttons, που θυμίζει έντονα το αντίστοιχο του PlayStation. Το software που περιλαμβάνεται στο κουτί περιορίζεται στο CD-ROM με τους drivers. Στο κουτί θα βρείτε ακόμα ένα αποσπώμενο joystick handle, που αποτελεί και το μοναδικό χαρακτηριστικό που κάνει το GamePad Pro να ξεχωρίζει από τα κοινά joypads της αγοράς.



Παρόλο που συνοδεύεται από τρία χρόνια εγγύηση, η ελαφριά κατασκευή του δεν υπόσχεται μεγάλη αντοχή. Εάν εξαιρέσουμε τη μικρή αντοχή στο χρόνο, το Gravis GamePad Pro κάνει αυτό που υπόσχεται: Plug & Play για άμεσο gaming χωρίς να χρειάζεται calibration. Αν ψάχνετε για μία φθηνή λύση με σκοπό να αγοράσετε κάτι καλύτερο αργότερα, προτιμήστε το.

GRAVIS ELIMINATOR GAMEPAD PRO

Η άλλη πρόταση της Gravis στο χώρο των gamepads ακούει στο όνομα Gravis Eliminator Gamepad Pro. Εξ όψεως δείχνει αρκετά γερό ως κατασκευή, ενώ ο σχεδιασμός του είναι πρωτότυπος και αρκετά εργονομικός. Το joypad δεν προορίζεται για χρήση σε περιβάλλον Windows 2000, ανταποκρίνεται όμως πολύ καλά σε Windows 95/98 και Mac OS. Οπως και το Gravis GamePad Pro, έτσι και το Eliminator συνδέεται στη θύρα USB, κάτι που εγγυάται γρήγορη και εύκολη εγκατάσταση.

Συνοδεύεται από αναλυτικό manual και CD με το Gravis Xperience, ένα εξαιρετικά χρήσιμο πρόγραμμα για το calibration του joypad.

Το Gravis Eliminator GamePad Pro δίνει νέα διάσταση στα παιχνίδια που απαιτούν ακρίβεια στο χειρισμό. Συνδυάζει τον ακριβή χειρισμό που διαθέτει ένα αναλογικό joystick και την αμεσότητα ενός joypad.

GAMEPAD PRO II

Το GamePad Pro συνδέεται στην gameport της κάρτας ήχου και συνοδεύεται από manual και δισκέτα με drivers. Η εγκατάσταση γίνεται κανονικά σε περιβάλλον Windows 95/98. Το joypad της Addison Technology δεν διακρίνεται για τις επιδόσεις του. Αποτελείται από το γνωστό D-pad , 8 general function buttons και

ΤΑ ΧΕΙΡΙΣΤΗΡΙΑ ΤΗΣ ΔΟΚΙΜΗΣ ΜΑΣ

ΜΟΝΤΕΛΟ	ΕΤΑΙΡΕΙΑ ΚΑΤΑΣΚΕΥΗΣ	ΔΙΑΘΕΣΗ
PC WHEEL	LEDA MEDIA PRODUCTS	DESPEC MULTIMEDIA
DESTINY	LEDA MEDIA PRODUCTS	DESPEC MULTIMEDIA
WINGMAN FORMULA FORCE	LOGITECH	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ
DESTROYER XTREME	GRAVIS	UNISOFT
MICROSOFT SIDEWINDER PRECISION 2	MICROSOFT	MICROSOFT
CHALLENGER	ADDISON TECHNOLOGY	ΠΛΑΙΣΙΟ
COMMANDER	ADDISON TECHNOLOGY	ΠΛΑΙΣΙΟ
WINGMAN FORCE	LOGITECH	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ
GAMEPAD PRO	GRAVIS	UNISOFT
ELIMINATOR GAMEPAD PRO	GRAVIS	UNISOFT
GAMEPAD PRO II	ADDISON TECHNOLOGY	ΠΛΑΙΣΙΟ
DESTROYER TILT GAME PAD	GRAVIS	UNISOFT
WINGMAN GAMEPAD EXTREME	LOGITECH	ΙΝΤΕΑΛ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ

ΟΙ ΤΙΜΕΣ ΕΙΝΑΙ ΤΕΛΙΚΕΣ (ΜΕ ΦΠΑ)

2 switches. O Function switch βοηθά το χρήστη να προσαρμόσει τα A, B, C, D buttons στις ανάγκες του, αλλάζοντας τις θέσεις των πλήκτρων. Από την άλλη, ο Turbo Switch δίνει Turbo capability στα πλήκτρα A και B. Δυστυχώς πρόκειται για ένα από τα πιο άβολα joypads που φιλοξενούνται σε αυτές τις σελίδες. Τα μπροστινά buttons είναι πολύ σκληρά και πατιούνται με δυσκολία, ενώ το ίδιο συμβαίνει και με το directional pad που απαιτεί μεγάλη προσπάθεια (και μεγάλη υπομονή) από το χρήστη προκειμένου να ανταποκριθεί σωστά κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Ομως έστω κι αν εξαιρέσουμε τη χαμηλή απόδοσή του, το GamePad Pro φαίνεται να παρουσιάζει κι άλλο ένα σοβαρό μειονέκτημα: Μερικά από τα πλήκτρα είναι πιθανόν να μην αναγνωρίζονται από όλα τα παιχνίδια, κάτι που μάλιστα αναφέρεται και στο manual.

GRAVIS DESTROYER TILT GAME PAD

Το Destroyer της Gravis είναι ένα από τα μοναδικά joypads που δεν περιέχουν software στη συσκευασία τους. Αποτελείται από το D-Pad, 4 action buttons και 2 flipper buttons στο μπροστινό μέρος. Αυτό που το κάνει να ξεχωρίζει είναι το κουμπί Tilt στο κέντρο της κατασκευής. Οταν το Tilt είναι πατημένο, τότε ενεργοποιείται το Tilt mode και μπορείτε να κινηθείτε στο παιχνίδι μόνο με την κίνηση του joypad, χωρίς να χρειάζεται να χρησιμοποιήσετε το D-Pad. Μετακινείτε δηλαδή το joypad δεξιά και αριστερά και το παιχνίδι συμπεριφέρεται σαν να είχατε πατήσει τα Left και Right στο D-Pad. Οταν το Tilt button είναι απενεργοποιημένο, τότε αρκείστε στο D-Pad για να βγάλετε την πίστα! Το Gravis Destroyer Tilt Game Pad έρχεται με τρία χρόνια εγγύηση και η γερή εργονομική κατασκευή του καταμαρτυρεί πως θα "ζήσει" αρκετά, ακόμη και στα χέρια του πιο hardcore gamer.



WINGMAN GAMEPAD EXTREME

Ενα joypad που σίγουρα δεν περνάει απαρατήρητο είναι το WingMan Gamepad Extreme. Το γνωστό joypad της Logitech τραβάει την προσοχή λόγω της πρωτότυπης σχεδίασης αλλά και της πολυτελούς συσκευασίας του. Το πακέτο περιέχει εκτός από το joypad, ένα CD-ROM με το WingMan Software 3.20, manuals με λεπτομερείς οδηγίες για την εγκατάσταση και ένα δεύτερο CD-ROM με το παιχνίδι Star Wars Rogue Squadron 3D. Τι άλλο θέλει ένας gamer για να ξεκινήσει τη μέρα του;

Χάρη στο WingMan software η εγκατάσταση γίνεται σε λίγα μόνο λεπτά. Αυτό που μας εντυπωσίασε ήταν ότι το πρόγραμμα έχει και επιλογή στα ελληνικά. Μπορείτε να συνδέσετε το WingMan Extreme τόσο σε USB port όσο και στην gameport της κάρτας ήχου, εάν έχετε παλαιότερο μηχάνημα που δεν διαθέτει θύρα USB.

Δοκιμάσαμε τη συσκευή με το παιχνίδι που περιλαμβάνεται στο κουτί και μείναμε με τις



καλύτερες εντυπώσεις, αφού η απόκριση των πλήκτρων ήταν πολύ καλή. Στο δε Tilt Mode, η ακρίβεια του WingMan μάς εντυπωσίασε! Αντοχή, σταθερότητα, ακρίβεια και ένα διασκεδαστικό παιχνίδι στο πακέτο. Θέλει κι ερώτημα; Αν ψάχνετε για joypad, η πρώτη σας επιλογή πρέπει να είναι σίγουρα το WingMan Gamepad Extreme.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Κατά τη διάρκεια των δοκιμών μας, τα προϊόντα της Logitech ξεχώρισαν αμέσως για την ποιότητα και την αντοχή τους. Το πλήθος των χαρακτηριστικών τους, καθώς και το επιπλέον software που τα συνοδεύει, τα τοποθετεί χωρίς αμφιβολία στην πρώτη θέση των προτιμήσεων των gamers. Από την άλλη, η Gravis απογοητεύει με το φτωχό software και τη μέτρια ποιότητα των προϊόντων της. Τα WingMan Gamepad Extreme, WingMan Force και WingMan Formula Force είναι σίγουρα τα περιφερειακά που θα προτιμήσετε! Καλή σας διασκέδαση!

PC

ΤΙΜΗ	ΕΙΔΟΣ	ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ SOFTWARE	ΣΥΝΔΕΣΗ	FORCE FEEDBACK	THROTTLE	RUDDER	TILT MODE	BUTTONS	PROGRAMMABLE BUTTONS
12.900	TIMONI	OXI	GAMEPORT	GAMEPORT	-	-	-	-	-
18.900	TIMONI	NAI	COM1	COM1	-	-	-	-	-
74.300	TIMONI	NAI	USB/GAMEPORT	USB/GAMEPORT	-	-	-	-	-
12.500	JOYSTICK	OXI	USB	OXI	NAI	OXI	OXI	4	OXI
16.500	JOYSTICK	NAI	USB	OXI	NAI	NAI	OXI	8	NAI
7.400	JOYSTICK	OXI	GAMEPORT	OXI	OXI	OXI	OXI	4	OXI
10.950	JOYSTICK	OXI	GAMEPORT	OXI	NAI	OXI	OXI	4	OXI
69.600	JOYSTICK	NAI	USB/GAMEPORT	NAI	NAI	OXI	OXI	8	NAI
7.500	JOYPAD	NAI	USB	OXI	OXI	OXI	OXI	10	OXI
9.900	JOYPAD	NAI	USB	OXI	OXI	OXI	OXI	10	NAI
7.400	JOYPAD	NAI	GAMEPORT	OXI	OXI	OXI	OXI	8	NAI
14.400	JOYPAD	OXI	USB	OXI	OXI	OXI	NAI	6	NAI
22.300	JOYPAD	NAI	USB/GAMEPORT	OXI	OXI	OXI	NAI	10	NAI

GAME

POINT SYSTEM



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ
Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ
Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ
Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ
Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.



61-70
ΜΕΤΡΙΟ
Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



96-100
ALL TIME CLASSIC
Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!



71-80
ΚΑΛΟ
Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".



86 **Tomb Raider Chronicles**
Τα χρονικά της πιο δημοφιλούς ηρωίδας σε computer game.



92 **Dracula 2**
Η συνέχεια ενός πολύ ωραίου και ατμοσφαιρικού adventure.



96 **Motocross Mania**
Ενας σοβαρός αντίπαλος για το Motocross Madness 2.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.

CLUB



108 **Starship Troopers**
Θα μπορέσετε να σώσετε τη Γη από την απειλή των αραχνιδών;



116 **Blair Witch vol. 2**
Ο τρόμος συνεχίζεται στο δεύτερο μέρος της σειράς.



120 **4x4 Evolution**
Αν σας αρέσουν οι εκτός δρόμου αγώνες, θα σας γοητεύσει.

Τα παιχνίδια που σας παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα μάς έδωσαν τα ακόλουθα καταστήματα/εταιρείες:
- CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
- Despec Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9480000

ΟΛΑ ΤΑ REVIEWS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 3 ΤΕΥΧΩΝ

Στη συνέχεια παραθέτουμε, με αλφαβητική σειρά, όλα τα παιχνίδια που παρουσιάστηκαν στο περιοδικό στα τελευταία τρία τεύχη, μαζί με τη βαθμολογία τους.

ΠΑΙΧΝΙΔΙ	ΤΕΥΧΟΣ	ΒΑΘΜ.
AIRFIX DOGFIGHTER	133	79%
ASTERIX: THE GALLIC WAR	132	75%
BALDUR'S GATE 2	131	98%
BLAIR WITCH PROJECT vol. 1: RUSTIN PARR	131	90%
CHAMPIONSHIP MANAGER 00/01	133	96%
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	132	84%
DEEP FIGHTER	132	65%
ESCAPE FROM MONKEY ISLAND	133	99%
FIFA 2001	133	81%
FORT BOYARD MILLENNIUM	132	76%
GALAGA: DESTINATION EARTH	133	73%
HOMEWORLD CATACLYSM	132	92%
KISS: PSYCHO CIRCUS	131	84%
METAL GEAR SOLID	131	82%
MIDTOWN MADNESS 2	131	71%
REACH FOR THE STARS	131	83%
RED ALERT 2	132	94%
ROME: CAESAR'S WILL	133	85%
RUNE	133	74%
STARCRAFT SICKEL	131	89%
SUPERBIKE 2001	132	80%
THE FLINTSTONES: BEDROCK BOWLING	131	60%
THE SIMS: LIVIN' IT UP	132	71%
WIZARDS & WARRIORS	132	80%
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	133	87%

ΟΙ ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ

Λόγω του ότι ολοένα αυξάνονται τα παιχνίδια που δεν ανήκουν σε μία και μόνο κατηγορία, κρίναμε σκόπιμο να προσαρμόσουμε αντίστοιχα τον τρόπο παρουσίασής τους. Ετσι πάνω από κάθε τίτλο αναγράφονται οι κατηγορίες παιχνιδιών (Action, Adventure, RPG, Simulation και Strategy). Από αυτές θα τονίζονται εκείνες (αν είναι περισσότερες της μίας) στις οποίες ανήκει το παιχνίδι.

TOMB RAIDER CHRONICLES

Η Lara συνεχίζει και φέτος την παράδοση που τη θέλει κοντά μας κάθε Χριστούγεννα μέσα από ένα καινούριο παιχνίδι. Η Lara Croft είναι με διαφορά η διασημότερη virtual ηρωίδα, και όσο και αν κουράζει αυτή η επανάληψη, πάντα κάθε νέο παιχνίδι της παρουσιάζει ενδιαφέρον. Για να δούμε λοιπόν τι έχει να προσφέρει το καινούριο δημιούργημα στους ανυπόμονους gamers.

του Ζε-Ηλία Καφούρου
kafouros@compupress.gr

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CORE DESIGN/EIDOS INTERACTIVE

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 266MHz, 16MB RAM, 3D Accelerator (συνιστάται)

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ



Τελικά, μερικά πράγματα σε αυτή τη ζωή είναι αναπόφευκτα. Τούτο διότι από το 3ο Tomb Raider και μετά οι παρουσιάσεις των παιχνιδιών αυτών φέρουν το όνομά μου. Μάλιστα το review του Tomb Raider 3 (τεύχος 102) ήταν το πρώτο μου μεγάλο στο "PC Master". Θυμάμαι ακόμη τα λόγια του Βαγγέλη ο οποίος, αφού μου παρέδωσε το παιχνίδι, μου είπε πως από αυτό το άρθρο θα εξαρτηθεί η περαιτέρω καριέρα μου στο χώρο. Πέρυσι μάλιστα μου ανατέθηκε τόσο το preview (τ. 111) όσο και η παρουσίαση (τ. 114) του Last Revelation. Οταν, λοιπόν, πριν από λίγες ημέρες κατέφθασε στα γραφεία μας το Tomb Raider Chronicles, αφού ο φίλτατος αρχισυντάκτης έπεσε σε περισυλλογή για 2,7 ολόκληρα... δευτερόλεπτα, δεν ήταν δύσκολο να αποφασίσει σε ποιον θα αναθέσει την παρουσίασή του. Αλλωστε ποιος μπορεί να αντισταθεί στην υπέρτατη γοητεία του... περίφημου μαστιγίου με τις 9 ουρές;

Προτού ξεκινήσω την παρουσίαση, να σας πω πως το παιχνίδι κυκλοφορεί σε

νέα συσκευασία (DVD στυλ) και αποτελείται από 2 CDs και ένα μικρό manual. Δεν έχω να κάνω κανένα σχόλιο για το συγκεκριμένο θέμα, αφού με έχουν καλύψει απόλυτα άλλοι συνάδελφοι κατά το πρόσφατο παρελθόν. Τέλος, να αναφέρω πως για την εγκατάσταση του παιχνιδιού θα πρέπει να έχετε διαθέσιμο 1,5MB χώρου! Ναι, καλά είδατε, δεν πρόκειται για λάθος.

ΕΙΣ ΑΝΑΜΝΗΣΙΝ ΤΗΣ LARA

Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά με αρκετά μελαγχολικό τόνο. Είναι ένα κρύο χειμωνιάτικο απόγευμα, ο ουρανός είναι μουντός και η συνεχής βροχή που πέφτει έρχεται να συμπληρώσει το κλίμα της μελαγχολίας. Λίγα άτομα στέκονται μπροστά από ένα άγαλμα της Lara Croft και καταθέτουν στεφάνι. Εν συνεχεία, φανερά στεναχωρημένα, αποχωρούν για την έπαυλη των Croft. Εκεί, μπροστά στο αναμμένο τζάκι, η ζέστη του οποίου σπάει ελαφρώς την παγωμάρα στις καρδιές των παρευρισκομένων (καλά ε, με βλέπω υποψήφιο για... Οσκαρ Λογοτεχνίας, όπως θα έλεγε και γνωστή σκυλοτραγουδίστρια, που αυτή τη στιγμή αναλώνεται στο να ξεφτιλίζει τη χώρα μας διεθνώς - μάλλον οι πωλήσεις της εδώ πήραν την κατιούσα και αναζητά νέες αγορές). Σιγά σιγά αρχίζουν και αναπολούν ιστορίες της Lara, παίρνοντας αφορμή από κάποια σουβενίρ που βρίσκονται στο σπίτι. Οπως είναι γνωστό, η Lara θεωρείται νεκρή μετά την τελευταία περιπέτειά της στην Αίγυπτο (TR: Last Revelation), το σώμα της όμως δεν έχει βρεθεί και μερικοί ελπίζουν ακόμα σε ένα θαύμα. Από αυτό το σημείο αρχίζει η ενασχόλησή σας με το παιχνίδι.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ

Οι βασικές αποστολές του παιχνιδιού είναι τέσσερις: Rome, Spear of Destiny, Black Isle και VCI Headquarters. Καθεμία από αυτές μας μεταφέρει σε διαφορετικά σημεία του χωροχρόνου και έχει ξεχωριστά objectives. Αλλά και οι εχθροί που θα συναντήσετε και τα όπλα που θα βρείτε διαφέρουν από αποστολή σε αποστολή. Κάθε βασική αποστολή είναι χωρισμένη σε υποαποστολές, οι οποίες κρύβουν πολλά μυστικά. Τα εν λόγω μυστικά (secrets) απεικονίζονται ως χρυσά τριαντάφυλλα. Στο συνοδευτικό CD-ROM του "PC Master" θα βρείτε έναν πλήρη οδηγό για το πού βρίσκονται τα 36 συνολικά μυστικά αντικείμενα του παιχνιδιού, καθώς και τα βήματα που θα πρέπει να ακολουθήσετε προκειμένου να τα βρείτε. Ας δούμε όμως λίγα πράγματα για τις αποστολές:

Στην πρώτη (Ρώμη) θα βρεθείτε στην πρωτεύουσα της Ιταλίας και θα περιπλανηθείτε σε παλαιότερα αλλά και σύγχρονα κτίσματά της. Σκοπός της ηρωίδας μας (άρα και δικός σας) είναι η ανεύρεση της "philospher's stone". Για να τα καταφέρετε θα πρέπει να βρείτε τα 3 κλειδιά της πύλης που θα σας οδηγήσει εκεί. Ομως στην αποστολή αυτή δεν θα είστε μόνοι σας: δύο άνθρωποι του υποκόσμου, ονόματι Pierre και Larson, καραδοκούν για να σας κλέψουν τα ευρήματά σας.

Σημειώνεται ότι στο ξεκίνημα αυτής της αποστολής μπορείτε να περάσετε την πόρτα που αναγράφει "Opera backstage" (η πρώτη που θα συναντήσετε στο αριστερό σας χέρι) και να εισέλθετε στο εκπαιδευτικό level του παιχνιδιού. Προσωπική μου εκτίμηση: μόνο αν δεν έχετε ξανασχοληθεί με κάποιον τίτλο της σειράς να το κάνετε, προκειμένου να μάθετε πώς γίνονται όλες οι βασικές κινήσεις. Αλλιώς θα χάσετε πολύτιμη ώρα με πράγματα που σας είναι ήδη γνωστά. Τέλος, η αποστολή αυτή χωρίζεται στις Streets of Rome, Trajan's Market και Colloseum.

Στη δεύτερη αποστολή θα πρέπει να ταξιδέψετε στα βάθη των ωκεανών στην αναζήτησή σας για το "Spear of Destiny", το οποίο λέγεται πως βρίσκεται μέσα σε ένα βυθισμένο υποβρύχιο. Ταυτόχρονα με εσάς, όμως, έχει ξεκινήσει την ίδια αναζήτηση και ένας μαφιόζος, ο οποίος έχει "νοικιάσει" ένα ρωσικό υποβρύχιο για να τον οδηγήσει στο θησαυρό. Αυτή τη φορά η αποστολή χωρίζεται σε 4 μέρη, στα Naval Base, Submarine, Deep Sea Drive και Sinking Submarine.



Η τρίτη αποστολή σάς μεταφέρει μερικά χρόνια πίσω, στην εφηβική ηλικία της Lara. Είναι η δεύτερη φορά, μετά το εκπαιδευτικό επίπεδο του προηγούμενου Tomb Raider, που βλέπουμε την ηρωίδα μας σε αυτήν την ηλικία. Η νεαρή, λοιπόν, Lara βρίσκεται σε μία βάρκα και ταξιδεύει προς ένα μυστηριώδες νησί. Στην αποστολή αυτή θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε κυρίως το μυαλό σας, καθώς στη μεγαλύτερη διάρκειά της θα είστε παντελώς άοπλοι. Ο τελικός σκοπός σας είναι να βρείτε την κλεμμένη καρδιά ενός απέθαντου πλάσματος. Η εν λόγω αποστολή με τη σειρά της χωρίζεται στις Gallows Tree, Labyrinth και Old Mill.

Το τέταρτο και τελευταίο κεφάλαιο (ιστορία) του παιχνιδιού είναι ίσως το δυσκολότερο όλων και εισάγει κάποιες νέες τεχνικές κλοπών, κάτι που δεν έχουμε ξανασυναντήσει στη σειρά. Απώτερος σκοπός σας είναι να αποκτήσετε ένα πανίσχυρο αντικείμενο, γνωστό ως "Iris". Το εν λόγω αντι-

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η LARA CROFT



Εσείς το ξέρατε πως η Lara Croft έχει επίσημη ταυτότητα (στην οποία δεν αναγράφεται θρήσκευμα...), όπως όλος ο κόσμος; Ναι, δεν σας κάνω πλάκα. Αν πάτε στο επίσημο site της (http://www.laracroft.co.uk) θα βρείτε τα πλήρη βιογραφικά στοιχεία της. Βέβαια, αυτά δεν δημιουργήθηκαν από μόνα τους (δεν... φύτρωσαν ξαφνικά δηλαδή), αλλά είναι αποτέλεσμα της καλής διαφήμισης και του ενδιαφέροντος του κόσμου για τη δημοφιλή ηρωίδα. Αν τώρα δεν έχετε πρόσβαση στο Internet, ορίστε τα στοιχεία της Lara Croft:

Ονομα	Lara Croft
Εθνικότητα	Βρετανίδα
Ημερομηνία γέννησης	14/2/1968
Οικογενειακή κατάσταση	Αγαμη
Ομάδα αίματος	AB-
Υψος	1.75 μέτρα
Βάρος	60 κιλά
Χρώμα μαλλιών	Καστανό
Χρώμα ματιών	Καστανό

Είναι τρελοί αυτοί οι Αγγλοι, όπως θα έλεγε και γνωστός ήρωας κόμιξ.

ΠΡΟΒΛΗΜΑ ΜΕ ΤΑ SAVES;

Δεν πρόλαβε καλά-καλά να κυκλοφορήσει το παιχνίδι και το "PC Master" δέχτηκε αρκετά τηλεφωνήματα από αναγνώστες οι οποίοι αντιμετώπιζαν το ίδιο πρόβλημα: Δεν μπορούσαν να σώσουν το παιχνίδι που έπαιζαν! Επειδή μπορεί και εσείς να διαπιστώσετε κάτι τέτοιο, προτού μας πάρετε τηλέφωνο (αν και δεν είμαστε εμείς οι αρμόδιοι γι' αυτά τα θέματα, αλλά οι ίδιες οι εταιρείες), διαβάστε παρακάτω. Η αντιπρόσωπος εταιρεία (Despec Multimedia) με ενημέρωσε αμέσως για την ύπαρξη του προβλήματος αυτού, το οποίο θα παρουσιάζεται κάθε φορά που θα τρέχετε το παιχνίδι από το Autorun του CD, δηλαδή αν με το που βάζετε το CD στο drive, επιλέγετε να παίξετε από το μενού που σας εμφανίζει. Τούτο διότι κάθε φορά που θα θέλετε να κάνετε save, το πρόγραμμα θα νομίζει πως θέλετε να αποθηκεύσετε τα δεδομένα σας στο CD (κάτι που φυσικά δεν μπορεί να γίνει)! Το μόνο που έχετε να κάνετε για να μην έχετε τέτοια προβλήματα είναι να τρέξετε το παιχνίδι από τον σκληρό σας δίσκο. Τόσο απλά!

κείμενο φυλάσσεται πολύ καλά από πολυάριθμους στρατιώτες και προηγμένα συστήματα ασφαλείας. Επειδή ίσως να είναι λίγο δύσκολο για τη Lara να τα καταφέρει μόνη της, θα έχει και τη βοήθεια ενός νεαρού hacker, του Zip. Χωρίζεται επίσης σε 3 επιμέρους αποστολές: τις 13th Floor, Escape with the Iris και Red Alert.

Αυτές είναι συνοπτικά οι τέσσερις βασικές αποστολές του παιχνιδιού. Μπορεί να φαίνονται λίγες, αλλά ουσιαστικά είναι 16, αν υπολογίσετε και τις υποαποστολές. Αν καταφέρετε να τελειώσετε το παιχνίδι, θα ξεκλειδώσετε κάποια special features του τίτλου. Δυστυχώς, λόγω του περιορισμένου χρόνου (άτιμο 15ήμερο) δεν κατάφερα να τερματίσω το παιχνίδι μέχρι την ώρα που γράφονταν αυτές οι γραμμές και έτσι δεν μπορώ να σας πω τίποτα περισσότερο, εκτός από τα περιεχόμενα (επιγραμματικά) αυτού του μενού: Storyboards part1, Next Generation Concept Art, Storyboards part2 και Gallery. Αν και είναι πάνω-κάτω ευκολονόητο τι θα περιλαμβάνει κάθε ενότητα, δεν μπορώ να σας πω με σιγουριά, οπότε βάζω σε αυτό το σημείο μία τελεία.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Οπως συμβαίνει με κάθε νέο Tomb Raider, οι δύο αυτοί τομείς εμπεριέχουν βελτιώσεις, όχι τόσο σημαντικές όσο στο παρελθόν (τα πρώτα τρία παιχνίδια είχαν σημαντικές διαφορές μεταξύ τους), ωστόσο υπάρχουν! Ειδικά αν διαθέτετε κάποια καλή κάρτα γραφικών που να υποστηρίζει υψηλές αναλύσεις (υποστηρίζει μέχρι και 1.152x864 με 32bit χρώματος), τότε θα μείνετε άκρως ικανοποιημένοι από το αποτέλεσμα. Τα textures των γραφικών είναι σαφώς βελτιωμένα και δείχνουν πιο ζωντανά από ποτέ. Εκεί που τα χαλάει λίγο το παιχνίδι είναι στην απεικόνιση των προσώπων στα cinematics, όπου δείχνουν (τα πρόσωπα) πολύ ψεύτικα. Γενικά τα cinematics, αν και δένουν πολύ καλά με την εξέλιξη του παιχνιδιού και εξιστορούν με κατανοητό τρόπο τα τεκταινόμενά του υστερούν σημαντικά στην ποιότητα. Ακόμη, μερικές φορές η ομιλία δεν δένει απόλυτα με την κίνηση των πρωταγωνιστών ή των χειλιών. Προσωπικά τα θεωρώ κατώτερα από αυτά του Last Revelation. Σε ό,τι αφορά όμως τα γραφικά εντός του παιχνιδιού δεν θα απογοητευτείτε - το αντίθετο μάλιστα. Η κίνηση, με τη σειρά της, είναι ομαλότατη και δεν παρουσιάζονται κολλήματα. Οσο για τα background περιβάλλοντα είναι περιττό να αναφερθώ - δείτε τις φωτογραφίες και θα καταλάβετε.

Σχετικά με τον ήχο, τώρα, κυμαίνεται σε ικανοποιητικά επίπεδα, χωρίς όμως να είναι κάτι το ξεχωριστό. Πάντως, το εισαγωγικό κομμάτι (πριν από το ξεκίνημα του παιχνιδιού) μου θύμισε τη μουσική του αξέχαστου Shadow of the Beast. Τα υπόλοιπα κομμάτια, όπου εμφανίζονται, είναι καλής ποιότητας και δένουν με το κλίμα. Τα δε ηχητικά εφέ αναπαριστούν πιστά οποιαδήποτε κίνηση (πυροβολισμό, παφλασμό, χτύπημα, επιφωνήματα κ.λπ.), ενώ μου άρεσε ιδιαίτερα η αυτόματη αύξηση της έντασης του ήχου, προτού δεχθεί ο παίκτης επίθεση από κάποιον εχθρό. Συνολικά στον οπτικοακουστικό τομέα του παιχνιδιού τα αποτελέσματα θα σας ενθουσιάσουν.


Εδώ η Lara σε στυλ Carrie-Ann Moss (η πρωταγωνίστρια του "Matrix").

GAMEPLAY

Ανέκαθεν η σειρά ξεχώριζε για το πολύ καλό gameplay και την πληθώρα των κινήσεων που διαθέτει. Ετσι, και σε αυτό το παιχνίδι δεν θα μπορούσαμε να περιμένουμε κάτι το διαφορετικό. Κατά τη γνώμη μου, τα default πλήκτρα είναι πολύ εύχρηστα (δείτε σχετικό πινακάκι), αλλά, αν θέλετε, μπορείτε να τα φέρετε στα μέτρα σας. Οι κινήσεις είναι λίγο-πολύ γνωστές στους πιο παλιούς από εσάς, ενώ φυσικά δεν λείπουν και οι νέες. Επειδή δεν θέλω να αφήσω κανέναν παραπονεμένο, ιδού όλες οι βασικές κινήσεις που δύναται να κάνει η ηρωίδα μας:

- **Τρέξιμο:** Αποτελεί τον default τρόπο κίνησης της Lara.
- **Επιτάχυνση (sprint):** Σας δίνει επιπλέον ώθηση και ταχύτητα. Χρήσιμο, αν πρέπει να κάνετε ένα πολύ μεγάλο άλμα.
- **Περπάτημα:** Θα σας βοηθήσει να σταθείτε στις άκρες των γκρεμών χωρίς να πέσετε.
- **Πλάγιο βήμα:** Θα σας βοηθήσει να αποφύγετε αρκετές παγίδες.
- **Στριφογύρισμα:** Σας βοηθά να αλλάξετε αμέσως κατεύθυνση. Λειτουργεί και κάτω από το νερό.
- **Σκύψιμο:** Ιδιότητα που θα σας βοηθήσει να κρυφτείτε σε κάποια γωνιά.

• **Σύρσιμο:** Με αυτό θα μπορέσετε να αποκτήσετε πρόσβαση σε... χαμηλοτάβανες περιοχές.
• **Αλμα:** Χρειάζεται επεξήγηση;
• **Πιάσιμο:** Οχι δεν παθαίνει κάποιο πιάσιμο. Απλώς είναι η ικανότητά της να πιάνεται από τις άκρες γκρεμών, τειχών κ.λπ.
• **Μετακίνηση αντικειμένων:** Πολλές φορές πίσω από ράφια ή άλλα αντικείμενα κρύβονται μυστικά περάσματα, τα οποία κρύβουν πολλά bonuses.
• **Αιώρηση:** Ενώ θα κρέμεστε από κάποια άκρη, μπορείτε να κινηθείτε σε αυτή, καθώς και να μεταβείτε σε κάποια άλλη, αρκεί να έχουν ένα κοινό σημείο επαφής (έστω και γωνία).
• **Σκαρφάλωμα:** Και εδώ νομίζω πως δεν χρειάζεται ιδιαίτερη επεξήγηση.
• **Parallel Bars:** Αν έχετε πάει ποτέ σε παιδική χαρά, θα ξέρετε το ομώνυμο παιχνίδι. Είναι αυτό που πηγαίνεις από τη μια μπάρα στην άλλη ενώ αιωρείσαι στον αέρα!
• **Περπάτημα σε σχοινί (νέα κίνηση):** Πολλές φορές η Lara θα χρειαστεί να κάνει τον ακροβάτη και να περπατήσει σε τεντωμένα σχοινιά. Επίσης, πολλές φορές κάποια άλλα σχοινιά (που θα κρέμονται) θα σας βοηθήσουν να περάσετε απέναντι σε στυλ... Ταρζάν!
• **Forward Tumble:** Αλλη μία νέα κίνηση, η οποία θα σας φανεί χρήσιμη αρκετές φορές. Ενώ είστε σκυμμένοι, πατήστε το πλήκτρο του άλματος για να κυλήσετε μπροστά.
• **Κυλιόμενο σταμάτημα:** Οταν κάνετε sprint πατήστε το πλήκτρο δράσης για να σταματήσετε με αυτόν τον τρόπο.

Γενικά η ανταπόκριση των πλήκτρων στις εντολές σας είναι άμεση και δεν πιστεύω να συναντήσετε προβλήματα. Το μόνο κακό, το οποίο φαίνεται να διαιωνίζεται, έχει να κάνει -και πάλι- με την κάμερα. Μερικές φορές η λήψη της κάμερας αλλάζει, κατά τέτοιον τρόπο ώστε ο παίκτης χάνει την αίσθηση του προσανατολισμού. Προσανατολισμού είπα; Αν δεν διαθέτετε σχετικά καλή μνήμη ίσως να έχετε πρόβλημα. Και αυτό γιατί η πυξίδα που υπήρχε στο Last Revelation έχει μυστηριωδώς εξαφανιστεί. Οπότε μην παραξενευτείτε αν ξαφνικά έχετε την αίσθηση του "σαν να έχω ξαναπεράσει από εδώ".

Από την άλλη, το παιχνίδι δεν βασίζεται στην "ξερή" λογική των action games (προχωρώ και καθαρίζω), αλλά εμπεριέχει και στοιχεία adventure. Απαιτεί από τη μεριά του χρήστη πολλή εξερεύνηση, ενώ θα συναντήσετε και μερικούς γρίφους. Εντάξει, δεν είναι και οι πιο δύσκολοι που μπορεί να συναντήσετε, αλλά είναι γρίφοι και χρειάζονται λίγο χρόνο για την επίλυσή τους. Αυτό που δεν πρέπει να λησμονείτε είναι να εξερευνάτε σπιθαμή προς σπιθαμή όλες τις περιοχές όπου θα βρεθείτε. Με αυτόν τον τρόπο θα μαζέψετε πολλά όπλα, πυρομαχικά και άλλα χρήσιμα αντικείμενα.



Αν το νέο παιχνίδι δεν πάει καλά, η Lara θα αναγκαστεί να μοιράζει πίτσες!

MEET YOUR ENEMIES...

Μια και θα ταξιδέψετε σε 4 διαφορετικά μέρη, θα πρέπει να περιμένετε πως θα συναντήσετε και διαφορετικούς εχθρούς. Μερικοί από αυτούς είναι κοι-

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΜΙΑΣ ΗΡΩΙΔΑΣ

Η Lara Croft, η κεντρική πρωταγωνίστρια της σειράς Tomb Raider, έχει δημιουργήσει τη δική της ιστορία στο χώρο των games. Για να θυμηθούμε λίγο τις προηγούμενες επίσημες εμφανίσεις της στη σκηνή του gaming.

Tomb Raider (1996): Το πρώτο Tomb Raider έφερε επανάσταση στο χώρο των action games. Ηταν ένα από τα ελάχιστα (αν όχι και το πρώτο) 3rd person action/adventure που εξελισσόταν σε πλήρως τρισδιάστατα περιβάλλοντα και περιείχε άφθονη δράση και έξυπνους γρίφους. Το παιχνίδι παρουσιάστηκε στο τεύχος 81 του "PC Master" και βαθμολογήθηκε με 94%.



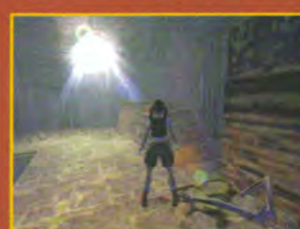
Tomb Raider 2 (1997): Η πολυαναμενόμενη συνέχεια ήρθε έναν χρόνο μετά. Τα γραφικά ήταν ελαφρώς βελτιωμένα και συμπεριλάμβανε πολλές νέες τοποθεσίες (σπηλιές, ναοί και αρχαία μνημεία). Μάλιστα σε αυτό μπορούσαμε να επισκεφθούμε περιοχές, όπως η Βενετία ή το Σινικό τείχος. Επίσης, το παιχνίδι έγινε πλέον πιο action, αλλά ποτέ δεν έπαψε να περιλαμβάνει και το στοιχείο της εξερεύνησης. Η δε Lara σχεδιάστηκε με περισσότερα πολύγωνα, προκειμένου να δείχνει πιο αληθινή. Η παρουσίασή του είχε γίνει στο τεύχος 91 του "PC Master" και αξιολογήθηκε με 96%.



Tomb Raider 3: The Adventures of Lara Croft (1998): Η επιτυχία των δύο προηγούμενων Tomb Raider ώθησε την Core να δημιουργήσει και το τρίτο μέρος. Εδώ η Lara ταξιδεύει σε διάφορα μέρη του κόσμου στην αναζήτηση των χαμένων κομματιών ενός μετεωρίτη. Τα γραφικά και το gameplay ήταν κατά πολύ βελτιωμένα. Συνάμα νέοι εχθροί και νέα οχήματα έκαναν την εμφάνισή τους, προσδίδοντας άλλο βάθος στο παιχνίδι. Ωστόσο, τα πρώτα σημάδια έλλειψης ενδιαφέροντος από μεριάς κοινού έκαναν την εμφάνισή τους. Το παιχνίδι παρουσιάστηκε στο τεύχος 102 του "PC Master" και βαθμολογήθηκε με 95%.



Tomb Raider 4: The Last Revelation: Πέρσι κυκλοφόρησε το 4ο μέρος, το οποίο αρχικά έδειχνε πως θα ήταν και το τελευταίο. Η ιστορία του παιχνιδιού εξελισσόταν στην Αίγυπτο και η ατμόσφαιρά του ήταν -κατά τη γνώμη μου- η καλύτερη που έχω δει σε όλη τη σειρά. Και πάλι τα γραφικά είχαν κάποιες βελτιώσεις, ενώ προστέθηκαν και νέες κινήσεις. Παρουσιάστηκε στο τεύχος 113 και απέσπασε 90%. Από ό,τι φάνηκε, όμως, δεν ήταν το τελευταίο.





Το μνημείο προς τιμήν της Lara.



Η είδηση του χαμού της Lara δεν θα μπορούσε να περάσει απαρατήρητη από τα ΜΜΕ.

νοί για όλα τα επίπεδα, αλλά αυτοί που χρήζουν ιδιαίτερης προσοχής είναι οι νέοι που θα συναντήσετε σε κάθε επίπεδο. Τι θα λέγατε να βλέπαμε μαζί τους αντιπάλους σας ανά περιοχή, καθώς και το τι θα πρέπει να προσέξετε σε αυτούς;

Rome

• **Νυχτερίδες (χωρίς αράχνες!):** Αυτές δεν μπορείτε να τις σκοτώσετε, οπότε προσπαθήστε να τις αποφύγετε μέχρι να διαλυθούν.
• **Ντόπερμαν:** Τα γνωστά "φιλικά" σκυλάκια έχουν βάλει σκοπό να πάρουν σουβενίρ ένα κομμάτι από το σώμα της Lara. Κάμψτε τις όποιες ζωοφιλικές αντιλήψεις σας και δώστε τους να καταλάβουν με τα πιστόλια σας. Καλό θα είναι να πηδάτε ταυτόχρονα προς τα πίσω για να τα αποφύγετε.
• **Φρουροί της πύλης:** Αποφύγετε τις φωτιές τους και ρίχτε τους όταν τα στόματά τους είναι γεμάτα φωτιά.
• **Μονομάχοι:** Πρόκειται για αρκετά δυνατές και γρήγορες μονάδες και καλό θα είναι να τους ρίχνετε από μακριά.
• **God Head:** Αποφύγετε τα πράσινα laser και σημαδέψτε τους στα μάτια με το revolver σας.
• **Hammer God:** Αποφύγετε το σφυρί του και ρίχτε του με τα πιστόλια ή τα Uzi σας.
• **Larson:** Ο ένας εκ των δύο διωκτών σας. Τα πιστόλια σας θα κάνουν θαυμάσια τη δουλειά τους.
• **Λιοντάρια:** Αντιμετωπίστε τα με τα πιστόλια ή το revolver σας.
• **Αρουραίοι:** Και αυτούς θα πρέπει να τους αποφύγετε, καθώς δεν μπορείτε να τους σκοτώσετε.
• **Sword God:** Εδώ θα πρέπει να χρησιμοποιήσετε το shotgun για να κάνετε δουλειά.

Search for the Spear

• **Επιτιθέμενα υποβρύχια:** Χρησιμοποιήστε τα Chaff Fires για να αποκρούσετε τις ρουκέτες τους.



Μα τι θέλει πια αυτός ο σκύλος από μένα; Για έλα στο... θείο!

• **Chef:** Πλησιάστε κρυφά και χτυπήστε τον με το crowbar.
• **Huskies:** Αποφύγετε τις επιθέσεις τους και ρίχτε με το revolver.
• **Μαφιόζοι:** Εδώ θα "καθαρίσετε" με τα πιστά σας πιστόλια.
• **Στρατιώτες:** Κάνετε ό,τι και με τους παραπάνω.

Black Isle

• **Δαιμόνια:** Χρησιμοποιήστε τους δαυλούς για να τους τρομάξετε. Αν δεν έχετε, αποφύγετέ τους.
• **Maze Monster:** Αν ακολουθήσετε τα φώτα, δεν θα σας ενοχλήσουν.
• **Σκελετοί:** Και αυτούς αν τους αποφύγετε δεν θα σας πειράξουν.
• **Υποθαλάσσιος Δαίμονας:** Πάρτε το νόμισμα και βάλτε το στο κλουβί για να ξεφορτωθείτε αυτό το τέρας.

Επίσης εδώ εμφανίζονται και πάλι οι αρουραίοι και οι νυχτερίδες.

Vci Headquarters

• **Troopers:** Σκοτώνονται μόνο με headshot. Προσοχή μόνο γιατί είναι πολύ επικίνδυνοι.
• **Blue Guards:** Και αυτοί εξολοθρεύονται με την ίδια μέθοδο.
• **Κατσαρίδες:** Μια και το... τέζα δεν βρίσκεται στον κατάλογο των όπλων σας, αποφύγετέ τες. Μην ξεχνάτε πως οι κατσαρίδες είναι τα ταχύτερα πλάσματα του κόσμου.
• **Cyborgs:** Εδώ θα χρειαστείτε το HK με ενεργοποιημένο το full-auto mode. Θα πρέπει όμως να καταστρώσετε και κάποια στρατηγική για τους πλησιάσετε χωρίς κίνδυνο.
• **Στρατιώτες:** Και εδώ καλό θα ήταν το headshot για να ξεμπερδεύετε. Αν θέλετε όμως μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το όπλο της αρεσκείας σας.

...KILL'EM ALL

Γνωρίσατε, λοιπόν, τους εχθρούς που θα συναντήσετε στην περιπλάνησή σας στους κόσμους του νέου Tomb Raider. Φυσικά για να τους εξοντώσετε δεν είναι αρκετά τα στιβαρά μπράτσα σας, αλλά θα χρειαστείτε κάποια όπλα. Στη συνέχεια, λοιπόν, σας παρουσιάζουμε αυτά τα όπλα, ενώ σε παρένθεση αναγράφεται η περιοχή όπου θα τα βρείτε:

ΤΑ ΠΛΗΚΤΡΑ ΧΕΙΡΙΣΜΟΥ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Ctrl	Ενέργεια/Δράση (πυροβολισμός, σκαρφάλωμα, ισορροπία κ.λπ.).
Space	Η Lara βγάζει/βάζει τα όπλα από/στη θήκη τους.
Alt	Πήδημα.
End	Τούμπα με αναστροφή 180°.
<	Αναμμα φωτοβολίδας (flare).
Shift	(μαζί με τα πλήκτρα κατεύθυνσης): Αργή κίνηση.
Del	Πλάγιο αριστερό βήμα.
Pgdn	Πλάγιο δεξί βήμα.
?	Ανάπτυξη ταχύτητας και εκτόξευση τορπίλης δολώματος, όταν φοράει την ειδική στολή καταδύσεων για μεγάλα βάθη.
Ins	Βλέπετε προς τη μεριά που ορίζετε με τα βελάκια, χωρίς να κινείται η ηρωίδα. Αν το πατήσετε, ενώ πριν έχετε επιλέξει κάποιο όπλο με lasersight, τότε εμφανίζεται η οθόνη μακρινής στόχευσης.
>	Σκύψιμο. Αν το συνδυάσετε με τα πλήκτρα κατεύθυνσης, τότε θα συρθείτε προς την κατεύθυνση που θέλετε.
Esc	Εμφανίζει το inventory όπου επιλέγετε ή συνδυάζετε αντικείμενα.
>	(με κιάλια/διόπτρα): Zoom in.
<	(με κιάλια/διόπτρα): Zoom out.

SHORTCUTS

0	Χρήση του μεγάλου medi-pack.
9	Χρήση του μικρού medi-pack.
F5	Αμεση αποθήκευση παιχνιδιού.
F6	Αμεσο φόρτωμα παιχνιδιού.
Alt + +	Αύξηση ανάλυσης.
Alt + -	Μείωση ανάλυσης.
Alt + Enter	Εναλλαγή (αμφίδρομη) από full screen σε Window mode.

Pistols (το όπλο με το οποίο ξεκινάτε το παιχνίδι), Shotgun (Rome, Submarine), Revolver (Rome), Desert Eagle (Naval Base, Submarine), Uzi's (Rome, Naval Base, Sinking Submarine, HK (Escape with the Iris), Chloroform (13th floor, Escape with the Iris), Laser Scope (Rome, Naval Base) και Crowbar (Rome, Submarine, Old Mill).

Φυσικά, δεν θα συναντήσετε μόνο όπλα αλλά και πολλά άλλα χρήσιμα αντικείμενα, τα οποία αποθηκεύονται στο inventory σας. Ορισμένα από αυτά τα έχετε στη διάθεσή σας εξαρχής, ενώ άλλα θα τα βρείτε στο δρόμο. Για όσα ανήκουν στην τελευταία κατηγορία, θα βρείτε και πάλι σε παρένθεση το μέρος-επίπεδο που θα τα βρείτε. Εχουμε λοιπόν τα κάτωθι αντικείμενα: φαρμακευτικά κουτιά, φωτοβολίδες, δαυλούς (Gallows Tree, Old Mill), διόπτρες, ακουστικά κεφαλής, όπλο εκτόξευσης γάντζων (Red Alert), χρονόμετρο και χρυσά τριαντάφυλλα. Τα τελευταία, όπως προανέφερα, είναι τα μυστικά bonuses του παιχνιδιού.

Κάτι που θα πρέπει να θυμάστε οπωσδήποτε σχετικά με τον οπλισμό σας: Οσα όπλα και πυρομαχικά και αν συλλέξετε σε κάποιο κύριο επίπεδο (όχι υποεπίπεδο) δεν μπορείτε να τα μεταφέρετε στο επόμενο! Βέβαια, θα πρέπει να κάνετε σχετική οικονομία στα πυρομαχικά σας προκειμένου να μην ξεμείνετε κατά τη διάρκεια μιας αποστολής, αλλά προς το τέλος της μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όσα θέλετε - ακόμα και όλα. Ετσι κι αλλιώς, στο επόμενο επίπεδο θα πρέπει να ξαναμαζέψετε τα όπλα σας από την αρχή.

Ο LEVEL EDITOR

Αλλη μία σημαντική καινοτομία του παιχνιδιού είναι ο Level Editor, ο οποίος περιλαμβάνεται στο δεύτερο CD-ROM του πακέτου. Προτού προχωρήσω, να σας διευκρινίσω ότι θα πρέπει να διαθέτετε κάπου 240MB διαθέσιμο χώρο αν θέλετε να εγκαταστήσετε όλο το πακέτο. Οπως μπορείτε να καταλάβετε, με το πρόγραμμα αυτό μπορείτε να δημιουργήσετε τις δικές σας πίστες και τα δικά σας επίπεδα, τα οποία μπορείτε στη συνέχεια να παίξετε! Δεν απαιτούνται γνώσεις προγραμματισμού, παρά μόνο λίγος χρόνος για να διαβάσετε τις οδηγίες. Εκεί θα μάθετε τις βασικές έννοιες και το πώς να φτιάξετε βήμα βήμα τις δικές σας πίστες. Πάντως, να ξέρετε πως θα χρειαστείτε αρκετό χρόνο προτού κάνετε πράξη τις δημιουργικές ιδέες σας. Αν νομίζετε



Μόνο με αυτόν τον τρόπο θα καταφέρετε να περάσετε σώοι από αυτήν την παγίδα.

πως έχετε φτιάξει κάτι καλό, μη διστάσετε να μας το στείλετε. Αφού δούμε ότι λειτουργεί, θα χαρούμε να το συμπεριλάβουμε σε κάποιο από τα μελλοντικά CDs μας.

ΚΑΤΑΛΗΓΟΝΤΑΣ

Εφτασε η ώρα της κρίσεως! Λοιπόν, το Tomb Raider Chronicles μου άρεσε. Η ποικιλία των επιπέδων σε συνδυασμό με την εξερεύνηση που απαιτείται από τη μεριά του παίκτη αυξάνουν την αντοχή του παιχνιδιού στο χρόνο. Συνάμα τα γραφικά είναι ελαφρώς βελτιωμένα, ενώ έχουν προστεθεί και νέες κινήσεις.

Από την άλλη, όμως, όσο καλό και αν είναι το παιχνίδι, αν έχεις παίξει κάποιο από τα προηγούμενα Tomb Raider το ενδιαφέρον χάνεται έπειτα από λίγο, καθώς όλα κάτι σου θυμίζουν. Δεν λέω, ωραία τα γραφικά, το περιβάλλον και η ατμόσφαιρα, αλλά η επανάληψη, όπως και να το κάνουμε, κουράζει. Ισως το πιο ενδιαφέρον στοιχείο για τους παλιούς παίκτες να είναι η ύπαρξη του editor.

Αν τώρα είστε νέοι στο χώρο, αξίζει τον κόπο να το παίξετε. Πιστεύω πως μετά το Last Revelation είναι το καλύτερο της σειράς. Τώρα αν θα είναι και το τελευταίο, δεν μπορώ να το πω με σιγουριά. Πάντως, οι περισσότεροι μιλούν για συνέχεια της ιστορίας. Ελπίζω μόνο, αν γίνει κάτι τέτοιο, να αλλάξουν αρκετά πράγματα για να μην έχουμε και πάλι την εντύπωση της επανάληψης. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	95
ΗΧΟΣ	92
GAMEPLAY	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	95
ΚΑΙΝΟΤΟΜΙΑ	35

85



Ενα αρκετά καλό παιχνίδι, που όμως δεν έχει να δώσει πολλά στους παλιούς gamers. Οι νέοι, πάντως, θα το εκτιμήσουν δεόντως.

Dracula 2
The Last Sanctuary

Οταν είδα για πρώτη φορά το Dracula Resurrection έμεινα κυριολεκτικά με το στόμα ανοικτό. Τέτοια γραφικά δεν θυμόμουν να είχα ξαναδεί σε adventure game, αφού ξεπερνούσαν σε ποιότητα (όχι όμως και σε απόδοση κόσμου) τα αντίστοιχα του Amerzone. Περίπου έναν χρόνο αργότερα έπιασα τον εαυτό μου να χαζεύει μπροστά στα video sequences και τα γραφικά του Dracula 2. Τελικά, αυτοί οι Γάλλοι δεν πιάνονται με τίποτα. Θα μου πείτε, όμως, ότι ένα adventure δεν είναι μόνο γραφικά. Μην ανησυχείτε. Το Dracula 2: The Last Sanctuary διηγείται μία εξαιρετική ιστορία και περιέχει πλούσια από κάθε πλευρά δράση. Χμ!... Σαν να ένιωσα κάτι πίσω μου...

ΕΠΙΛΟΓΗ ΤΗΣ ΣΥΝΤΑΞΗΣ PC master

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
CANAL+ MULTIMEDIA/INFOGAMES
(http://www.draculagame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 166MHz, 16MB RAM, Windows 95/98, DirectX 7.0, 4x CD-ROM drive, 32bit color SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 160MB στον σκληρό

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – **ΜΕΣΟ** – ΑΝΩΤΕΡΟ – ΑΝΩΤΑΤΟ

Λίγα λόγια για τις μίνιμουμ απαιτήσεις του παιχνιδιού: Τα 16MB μνήμης αναφέρονται σε λειτουργικό Windows 95. Αν έχετε Windows 98 χρειάζεστε 32MB μνήμης. Επίσης, αν πάρετε το παιχνίδι σε DVD-ROM, τότε απαιτείται Pentium στα 233MHz, ενώ οι υπόλοιπες απαιτήσεις παραμένουν οι ίδιες.

Μία ανακοίνωση των δημιουργών του αποτέλεσε την αφορμή για ορισμένες σκέψεις σχετικά με το τι θεωρείται επιτυχία και τι όχι σε ένα computer game. Εδωσαν, λοιπόν, στη δημοσιότητα τα στοιχεία που αφορούν στις πωλήσεις του πρώτου παιχνιδιού. Το Dracula Resurrection πούλησε σε όλο τον κόσμο (εκτός ΗΠΑ, μια και εκεί κυκλοφόρησε τελευταία, γι' αυτό θα αργήσει και η κυκλοφορία του Dracula 2) περίπου 20.000 αντίτυπα, νούμερο που οι Γάλλοι δημιουργοί του θεωρούν τρομακτική επιτυχία. Χαρακτηριστικά χρησιμοποιούν τον όρο "tremendous success".

Ας μιλήσουμε λίγο με αριθμούς. Αν από κάθε παιχνίδι βάζουν 5.000 δρχ. στην τσέπη τους (τ' άλλα ας πούμε ότι πάνε σε φόρους, μεταπωλητές, στην εταιρεία που έχει τη διακίνηση κ.λπ.), αυτό μας δίνει περίπου 100.000.000 δρχ. Το Grim Fandango πούλησε αρχικά 70.000 αντίτυπα και θεωρήθηκε από τον ευρύτερο Τύπο ως αποτυχία, έστω και αν απόδωσε με τα ίδια κριτήρια περίπου 350.000.000 δρχ. Ευτυχώς που η LucasArts το θεώρησε επιτυχία. Φυσικά, αν πάρει κανείς ως μέτρο σύγκρισης τις 500.000 που πούλησε το Baldur's Gate (το πρώτο), τότε πάμε σε άλλα επίπεδα. Και φυσικά δεν αναφέρομαι σε πωλήσεις παιχνιδιών, όπως τα Myst, Command & Conquer και Diablo. Αυτά είναι οι ΑΠΟΛΥΤΕΣ επιτυχίες.

Δεν μπορώ όμως να μη φέρω στο μυαλό μου μία συντέντευξη της Jane Jensen (δημιουργού των Gabriel Knights), στην οποία θεωρούσε περίπου ως σημείο ύπαρξης ενός παιχνιδιού να ξεπεράσει πάση θυσία τις 100.000 πωλήσεις. Είναι φανερό, λοιπόν, ότι αυτό που οι Γάλλοι





Δραπετεύοντας από το κάστρο του Δράκουλα.



Δείγμα από το inventory σου.



Ο Δράκουλας αυτοπροσώπως.

θεωρούν ως τρομακτική επιτυχία με τις 20.000 πωλήσεις είναι για την Jensen παταγώδης αποτυχία. Πιστεύω ότι αυτά τα στάνταρ σε μεγάλο βαθμό έχουν οδηγήσει τη βιομηχανία των computer games σε πολύπλευρη κρίση, μια και κυνηγώντας όλοι την απόλυτη επιτυχία χάνουν οποιαδήποτε άλλη από τα μάτια τους, με ό,τι και αν αυτό συνεπάγεται.

Τέλος πάντων, εδώ είμαστε για να μιλήσουμε για την περιπέτεια του Jonathan Harker και όχι για αριθμούς, οι οποίοι στο κάτω κάτω μόνο έμμεσα μας αφορούν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Λονδίνο 1904. Λίγο μετά την επιστροφή του στο Λονδίνο, ο Τζόναθαν Χάρκερ και η σύζυγός του Μίνα νιώθουν την παρουσία του Dracula για ακόμη μία φορά γύρω τους. Πού άραγε κρύβεται αυτή τη φορά; Η πρόκληση είναι απλή, όσο και αν ακούγεται τρομακτική: να καταστρέψεις τον Dracula μια για πάντα. Πρέπει λοιπόν να τον εντοπίσεις στο καταθλιπτικό Λονδίνο και να τον αντιμετωπίσεις προτού σκοτώσει και άλλα ανυποψίαστα θύματα.

Ο Τζόναθαν έχει στην κατοχή του το μυστικιστικό Dragon Ring, που έφερε πίσω από το κάστρο του Dracula. Το πρόβλημά του είναι ότι δεν έχει συνείδηση της τρομερής δύναμής του. Μπορεί άραγε να τον οδηγήσει στα απόκρυφα μυστικά του Dracula;

Οι δημιουργοί του παιχνιδιού, Jacques Simian (ήταν ο δημιουργός και του Dracula 1) και Francois Villard, έχουν δουλέψει πολύ περισσότερο το σενάριο από αυτό του πρώτου της σειράς και αυτή τη φορά έχουν πλησιάσει αρκετά στο πρωτότυπο βιβλίο του Bram Stoker που έκανε γνωστό το μύθο του Κόμη Δράκουλα σε ολόκληρο τον κόσμο.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Ο,τι και να πει κανείς για τα γραφικά του παιχνιδιού θα είναι λίγο. Η οπτική θέα είναι πρώτου προσώπου, ενώ τα video sequences που περιέχουν τον ήρωα είναι προοπτικής τρίτου προσώπου. Καταρχήν, να τονίσω ότι υπεύθυνος για την ατμοσφαιρική απόδοση των 3D background τοποθεσιών είναι ο μοναδικός Philippe Moebius. Αν το όνομα δεν σας λέει τίποτα, τότε... προσέξτε γιατί μπορεί να στείλω κάποια βαμπιρίτσα να σας δαγκώσει κάπου στο λαιμό - άλλο που δεν θα θέλατε δηλαδή.

Τα video sequences είναι ό,τι καλύτερο έχω δει σε computer game, μία μαγεία που θα ξετρελάνει οποιονδήποτε στρέψει το βλέμμα του προς το παιχνίδι και θα τον αιχμαλωτίσει για τα καλά. Υπολογίστε ότι υπάρχουν περίπου 100 τέτοια video sequences, το ένα καλύτερο από το άλλο. Τα σχέδια των τοποθεσιών, οι χρωματισμοί και κυρίως οι προσωπογραφίες είναι πέρα από κάθε περιγραφή. Για ακόμη μία φορά οι Γάλλοι έρχονται να δείξουν με τον καλύτερο τρόπο ότι δεν χρειάζονται ειδικές 3D accellerated κάρτες γραφικών για να δημιουργήσουν έναν κόσμο που δεν έχει όμοιό του. Σημειωτέον ότι τα καλύτερα γραφικά που έχω δει σε σύγχρονα παιχνίδια είναι στα Myst, Riven Amerzone, Dracula 1 και 2 και κανένα από αυτά δεν στηρίζεται σε 3D accellerated κάρτες γραφικών.

Αυτό που εντυπωσιάζει στα backgrounds είναι η προφανής επιρροή που έχουν δεχτεί από διάφορους "μεγάλους", αλλά και το πώς έχουν κατορθώσει να την αποδώσουν, όπως η φυλακή του Borgo Pass, στην οποία φαίνεται τη επιρροή των σχεδίων του αρχιτέκτονα Francesco Piranese, ή οι επιρροές που υπάρχουν σε όλες τις σκηνές με τα βαμπίρ από το έργο του Francis Ford Coppola ή, τέλος, η επιρροή στις σκηνές του Styx video sequence από το περίφημο έργο "Dracula" του Tod Browning, στο οποίο έπαιζε ο περιβόητος Bela Lugosi.

Ο ήχος του είναι επίσης πάρα πολύ καλός και τα μουσικά backgrounds τόσο εκπληκτικά ατμοσφαιρικά που θα έλεγε κάποιος ότι έχουν ως στόχο να πάθεις καρδιακή προσβολή! Το πιο εντυπωσιακό, πάντως, είναι το πόσο τρομερά έχει δέσει η background μουσική με τα φοβερά ηχητικά εφέ. Πρόκειται για μία ηχητική πανδαισία που είναι κυριολεκτικά μο-





Ο βοηθός του Doctor Seward.

ναδική. Το speech είναι καθαρά επαγγελματικό και γι' αυτό ιδιαίτερα ατμοσφαιρικό. Θα είχα βάλει σχεδόν άριστα στον τομέα αυτό (98-99%) αν υπήρχε η δυνατότητα να βλέπεις και σε κείμενο στην οθόνη τις ομιλίες. Δυστυχώς, όμως, αυτή η δυνατότητα δεν υπάρχει.

Ο χειρισμός του είναι εξαιρετικά απλός και λογικά δεν πρέπει να δυσκολέψει κανέναν. Η κίνησή σου γίνεται κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse όπου ο κέρσορας αλλάζει σε βέλος κίνησης. Σε κάθε τοποθεσία υπάρχει πλήρης περιστροφική κίνηση 360 μοιρών και το παιχνίδι εντυπωσιάζει με την τρομερά ομαλή αίσθηση της κίνησής σου. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεις το ειδικό inventory σου, που είναι περίπου το ίδιο με αυτό και του Dracula 1. Αυτή τη φορά, όμως, έχει προστεθεί μία περιμετρική ζώνη για extra αντικείμενα, τα οποία συνδυάζονται με αυτά που είναι στο βασικό κύκλο των αντικειμένων του inventory. Ετσι, μέσα στο βασικό κύκλο θα υπάρχουν το πιστόλι και το κερί, ενώ στην περιμετρική ζώνη οι σφαίρες που οπλίζουν το πιστόλι ή τα σπίρτα με τα οποία ανάβεις το κερί.

Σε όποιο σημείο στην οθόνη δράσης ο κέρσορας του mouse αλλάζει μορφή, κάνοντας αριστερό κλικ θα γίνει η επιθυμητή δράση, αν φυσικά πληρούνται οι προϋποθέσεις. Ετσι, αν πρόκειται να πάρεις ένα αντικείμενο ή να μετακινήσεις κάποιο άλλο, κάνοντας αριστερό κλικ με το mouse αυτό θα γίνει αυτόματα. Αν όμως η δράση απαιτεί κάποιο extra αντικείμενο, τότε πρέπει να κρατάς το συγκεκριμένο αντικείμενο (εννοώ ότι πρέπει να το έχεις πάρει από το inventory σου) και να έχει πάρει τη βασική μορφή του κέρσορα όπου είναι να γίνει δράση. Το ωραίο στο σύστημα χειρισμού του παιχνιδιού είναι ότι, έχοντας ένα αντικείμενο στον κέρσορα του mouse, αυτό εμφανίζεται μόνο όπου μπορείς να δράσεις.

Πατώντας το πλήκτρο ESCAPE εμφανίζεις το κεντρικό μενού με τα NEW GAME, LOAD, SAVE, QUIT και το γυριστό βέλος που σε γυρνάει πίσω στο παιχνίδι. Το πρόβλημα με τα Saves του είναι ότι, πρώτον, δεν μπορείς να γράψεις τίποτα, απλώς το παιχνίδι σώζει την ακριβή εικόνα της τοποθεσίας που βρίσκεσαι, και κυρίως ότι περιέχει μόνο 8 θέσεις για αντίστοιχα saves, τα οποία αποδεικνύονται πολύ λίγα για ένα παιχνίδι όπως αυτό.

Με το πλήκτρο SPACEBAR προσπερνάς όλα τα animated sequences και τους διαλόγους.

Μία παράκληση προς την εταιρεία Despec Multimedia Systems: Αν διαβάσετε αυτό το review σάς παρακαλώ πολύ ΜΗΝ ξαναμεταφράσετε το πλήκτρο SPACEBAR ως "μπάρα διαστήματος". Αφήστε το έτσι όπως το ξέρουμε όλοι (Spacebar) και νομίζω ότι θα είμαστε όλοι ευτυχισμένοι.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι γεμάτη καρδιακά επεισόδια, βαμπίρ, αίμα, πολύ μυστήριο και τον κόμη Δράκουλα αυτοπροσώπως. Το παιχνίδι θα σας αιχμαλωτίσει από την πρώτη στιγμή και παίζοντάς το θα χάσετε κάθε αίσθηση χρόνου. Παίζοντάς το σαν τρελός την πρώτη μέρα που ήρθε στα χέρια μου, όταν κοίταξα για πρώτη φορά το

ΠΟΙΟΣ ΗΤΑΝ Ο VLAD TEPES, ΓΝΩΣΤΟΤΕΡΟΣ ΩΣ DRACULA

Επειδή η παραφιλολογία για τον περιβόητο Κόμη Δράκουλα δίνει και παίρνει, λίγα ιστορικά στοιχεία ποτέ δεν κάνουν κακό. Εξάλλου το περιοδικό έχει και μορφωτικό χαρακτήρα.

Ο πρίγκιπας Vlad ο 3ος γεννήθηκε το 1431 και κυβέρνησε την περιοχή που σήμερα είναι γνωστή ως Ρουμανία. Βρισκόταν στο μέσον δύο σημαντικών, τελείως διαφορετικών κόσμων, της Ουγγαρίας (χριστιανική) και της Τουρκίας (μουσουλμανική). Ο Vlad ο 3ος είναι γνωστός και ως Tepes (ο Σουβλιστής - Ανασκολοπιστής) και Dracula.

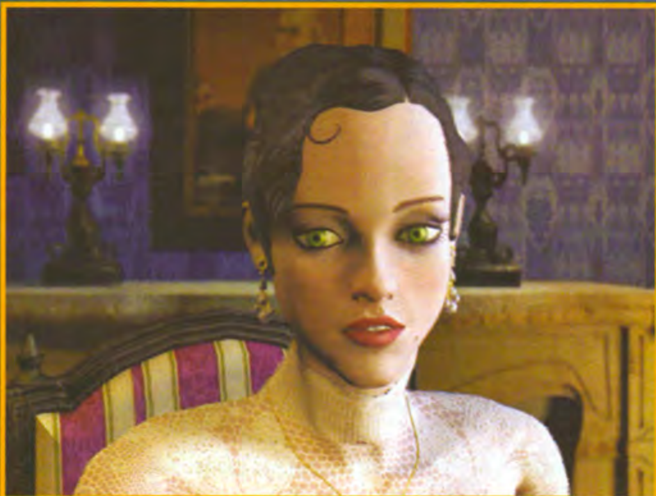
Πώς ακριβώς προέκυψε το όνομα Dracula παραμένει ακόμη και σήμερα ένα μυστήριο. Η ρουμανική λέξη "drac", που σημαίνει "dragon" and "devil", αντλεί τις ρίζες της από τη λατινική "draco". Ο πατέρας του Vlad του 3ου, ο Vlad ο 2ος, είχε το παρατσούκλι Dracul λόγω του ότι ανήκε στη συντεχνία του Order of the Dragon. Ετσι, ο γιος του ονομάστηκε Draculae ή Dracula και έμεινε γνωστός ως The Son of the Dragoni ή The Son of the Devil. Το επίθετο Dracula έχει μεγάλη ομοιότητα με την αρχαία σλαβική λέξη "drikoli", που σημαίνει "παλούκωμα" ή "πάσσαλος". Η λέξη Dracula από τότε θεωρείται συνώνυμο της ρουμανικής λέξης tepes (ο σουβλιστής - ανασκολοπιστής), σε ανάμνηση του αγαπημένου τρόπου βασανιστηρίου του πρίγκιπα Vlad του 3ου.

Για πολιτικούς λόγους ο νεαρός Dracula δόθηκε ως όμηρος στους Τούρκους το 1442. Τότε μελέτησε τους τρόπους βασανισμού των Τούρκων και εντυπωσιάστηκε από τον ανασκολοπισμό.

Γυρνώντας στο θρόνο του το 1456, χάρη στη μεσολάβηση του βασιλιά της Ουγγαρίας, ξεκίνησε μία αιματηρή τυραννία κατά τη διάρκεια της οποίας διέπραξε αμέτρητες θηριωδίες στο όνομα της εκδίκησης του θανάτου του πατέρα του και του αδελφού του. Το 1458 ένας μεγάλος ανθρωπιστής, ο Aeneas Silvius Piccolomini, έγινε Πάπας με το όνομα Pius ο 2ος. Αυτός προσπάθησε να επαναφέρει τις Σταυροφορίες. Ο Dracula πρόσφερε τις υπηρεσίες του στους χριστιανούς και διασχίζοντας τον Δούναβη κυριολεκτικά κατέστρεψε και ερήμωσε όλα τα βουλγαρικά και τουρκικά χωριά της περιοχής. Υπερήφανος ανέφερε στο βασιλιά της Ουγγαρίας το θάνατο 23.883 χωρικών, χωρίς να υπολογίζονται όλοι όσοι κάηκαν ζωντανοί στα σπίτια τους, των οποίων τα κεφάλια δεν κόπηκαν ώστε να καταμετρηθούν! Ο Βασιλιάς της Ουγγαρίας, μη θέλοντας να εμπλακεί σε πόλεμο με τους Τούρκους, τον φυλάκισε για "εγκλήματα εναντίον της ανθρωπότητας".

Περίπου 10 χρόνια αργότερα, όταν ο Βασιλιάς της Ουγγαρίας ήρθε σε πολεμική σύγκρουση με την Οθωμανική Αυτοκρατορία, ο Dracula ελευθερώθηκε και ξαναπήρε ηγετική θέση στον ουγγρικό στρατό. Πήρε πίσω το θρόνο του, αλλά σκοτώθηκε λίγο αργότερα κατά τη διάρκεια μίας μάχης.

Η αιμοδιψής ζωή του Vlad του 3ου ή Dracula, σε συνδυασμό με τη διπλή έννοια του ονόματός του, λειτούργησαν ενισχυτικά στη δαιμονική φήμη του και έμεινε γνωστός για τις απίστευτες θηριωδίες του. Ωστόσο αυτό που δεν υπολογίζουν πολλοί ιστορικοί είναι το γεγονός ότι αυτή η απάνθρωπη συμπεριφορά εθεωρείτο τότε φυσιολογική βάσει των ηθών των πολέμαρχων της ευρύτερης περιοχής.



Η γυναίκα σου Μίνα. Μμμμ... γιατί άραγε έχει ξετρελαθεί ο Δράκουλας μαζί της;



Οι ερωτήσεις που μπορείς να κάνεις εμφανίζονται στα δεξιά υπό τη μορφή εικονιδίων που αντιπροσωπεύουν το θέμα.

ρολόι, έδειχνε 5:00 a ξημερώματα, δηλαδή την ώρα που αρκετός κόσμος ξυπνά για να πάει στη δουλειά του.

Το Dracula 1 κατηγορήθηκε από πολλούς ότι ήταν πολύ μικρό όσον αφορά στο μέγεθος δράσης του. Ε, καλά, αυτό πλέον ξεχάστε το. Το Dracula 2: The Last Sanctuary είναι αρκετά μεγάλο για τα δεδομένα των παιχνιδιών του είδους και αυτή τη φορά, λογικά, δεν πρέπει να έχετε κανένα παράπονο. Η εταιρεία μιλάει για 25 ώρες παιχνιδιού, αλλά όσο καλοί και αν είστε, χωρίς λύση δεν υπάρχει καμία περίπτωση να κάνετε λιγότερο από 15 ώρες, χρόνο τον οποίο θεωρώ αρκετά ικανοποιητικό.

Η δράση του παιχνιδιού έχει διευρυνθεί έτσι ώστε να γίνει πιο ρεαλιστική. Γιατί, κακά τα ψέματα, δεν μπορείς να αντιμετωπίζεις βαμπίρ και δρακουλίνια λες και έχεις μπροστά σου κανένα προβατάκι. Ετσι, θα χρειαστεί να αντιμετωπίσετε 13 vampires, τα οποία απαιτούν διαφορετικούς τρόπους εξόντωσής τους. Σημειώστε ότι όταν έρθετε αντιμέτωπος με ένα τέρας, εμφανίζεται μία μπάρα ζωής, η οποία μειώνεται όσο περνάει ο χρόνος. Πρέπει να κάνετε τις σωστές κινήσεις σε ένα προκαθορισμένο χρονικό πλαίσιο για να νικήσετε κάθε εχθρό και ως αντάλλαγμα θα δείτε αμέσως μετά ένα πολύ ωραίο video sequence με την εξόντωσή του. Αν, δε, τα τέρατα σας φαίνονται πολλά, μην ανησυχείτε και τόσο πολύ. Στο σπίτι του Δράκουλα στην αρχή θα πρέπει να αντιμετωπίσετε 5 από αυτά!

Σημειώστε ότι για να πετύχετε το στόχο σας θα χρειαστεί να συνδιαλαγείτε με περίπου 20 χαρακτήρες και να κινηθείτε σε 4 τελείως διαφορετικούς κόσμους (στο Λονδίνο, το Borgo Pass στην Τρανσυλβανία, το κάστρο του Δράκουλα και στα υπόγειά του). Ετσι, ο Τζόναθαν πρέπει να κινηθεί από το παλιό σπίτι του Δράκουλα στο Carfax στο σκοτεινό Highgate Cemetery, από τα πανδοχεία του Λονδίνου στο τρομερό σύστημα υπονόμων που διασχίζει από κάτω ολόκληρη την πόλη, από το ανατριχιαστικό Ασυλο στη Styx στους διαδρόμους της κινηματογραφικής αίθουσας. Από εδώ θα μεταφερθείτε αναίσθητος στο κάστρο του Δράκουλα στην Τρανσυλβανία.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού θα δεχτείτε την υπερπολύτιμη βοήθεια του φίλου σας Doctor Seward, ο οποίος κάνει τις δικές του μελέτες για τα βαμπίρ, τον Δράκουλα και το Dragon Ring. Η τελική αναμέτρηση θα γίνει στο "Last Sanctuary" στο κάστρο του Δράκουλα.

Συνοψίζοντας, το Dracula 2 ξεπέρασε σχεδόν κάθε προσδοκία μου. Με τα πολύ εντυπωσιακά γραφικά του, την πολύ μεγάλη και ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα δράση του, το πολύ έξυπνο σενάριό του και, κυρίως, με τον τρόπο που εξελίσσεται είναι σίγουρο ότι διεκδικεί μία ξεχωριστή θέση ανάμεσα στα κορυφαία adventures του είδους. Είναι ένα παιχνίδι που δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινάς έξω από το σπίτι του Δράκουλα στο Carfax. Προχώρησε μία φορά μπροστά και στρίψε δεξιά 90 μοίρες. Προχώρησε μπροστά δύο φορές μέχρι να φτάσεις στο τέλος του τοίχου. Κάνε κλικ στο μεγεθυντικό φακό για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο και τώρα κλικ στα κλαδιά για να τα απομακρύνεις. Πάρε το αντικείμενο που βλέπεις μπροστά σου. Γύρνα πίσω στην κανονική θέα, στρίψε 180 μοίρες και προχώρησε μία φορά μπροστά προς την κατεύθυνση του σπιτιού. Στρίψε δεξιά κατά 90 μοίρες, κάνε κλικ στον μεγεθυντικό φακό για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο και πάρε από το έδαφος το λαδωτήρι που βλέπεις. Γύρνα πίσω στην κανονική θέα, στρίψε αριστερά 90 μοίρες και προχώρησε μπροστά δύο φορές προσπερνώντας τα σκαλιά του σπιτιού. Τώρα γύρισε δεξιά 90 μοίρες και μπες στην άδεια λιμνούλα. Μέσα στρίψε 180 μοίρες και κάνε κλικ στον μεγεθυντικό φακό για να πάρεις ένα κοντινό πλάνο. Πάρε το αντικείμενο που βλέπεις, γύρνα πίσω στην κανονική θέα, προχώρησε μία φορά μπροστά, στρίψε αριστερά 90 μοίρες, προχώρησε μία φορά μπροστά, στρίψε πάλι αριστερά 90 μοίρες και ανέβα τα σκαλιά πηγαίνοντας στην πόρτα. Κάνε δεξί κλικ με το mouse και από το inventory σου πάρε το κλειδί. Κάνε το κλικ πάνω στην κλειδαριά και ξεκλείδωσε την εξώπορτα. Προχώρησε ίσια μπροστά και μπες στο σπίτι. Η συνέχεια στις οθόνες σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	95
ΣΕΝΑΡΙΟ	92
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	94

97



Η συνέχεια του εκπληκτικού Dracula θα αφήσει όλους τους φίλους του είδους ευχαριστημένους. Διαθέτει την ίδια και ακόμα καλύτερη ποιότητα γραφικών και βίντεο, ενώ αυτή τη φορά περιέχει πολύ ικανοποιητική ως προς τη διάρκειά της δράση. Μην το χάσετε με τίποτα.

MOTOCROSS MANIA

Ενα από τα πλέον θεαματικά -αν όχι το θεαματικότερο- μηχανοκίνητα σπορ είναι αναμφισβήτητα το Motocross. Οι παράτολμοι αναβάτες και η ιδιατερότητα των αγώνων οδηγούν σε παράκρουση τους θαυμαστές τους. Δεν είναι τυχαίο, λοιπόν, που η λέξη "τρέλα" χαρακτηρίζει συχνά το σχετικό χώρο.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE 2/ON DECK/DEIBUS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 266, 64MB RAM, 8x CD-ROM, 3D accelerator με 4MB RAM, 500MB HD

του Γιάννη Τζοΐτη

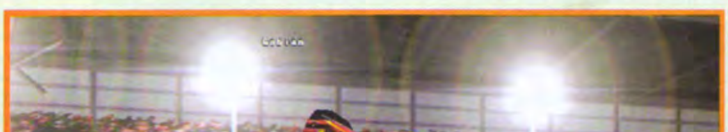
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Οποιος παρακολουθήσει το εισαγωγικό βίντεο του παιχνιδιού με στιγμιότυπα από αγώνες Motocross σίγουρα θα εκστασιαστεί από τα όσα φοβερά και τρομερά καταφέρνουν οι εξωφρενικοί τύποι με τις δίτροχες αγαπημένες τους. Η βαρύτητα, ενώ για όλους τους κοινούς θνητούς αποδεικνύεται δεσμευτική και εχθρική, γι' αυτούς φανερώνει το ρομαντικό πρόσωπό της. Εκστασιασμένη και αυτή από το θάρρος και την επιδεξιότητα των αναβατών, συμμαχεί μαζί τους συμβάλλοντας στη δημιουργία των καλύτερων συνθηκών για την επίτευξη των διάφορων ακροβασιών. Το θέαμα είναι συγκλονιστικό και το μόνο ερώτημα που φαίνεται να πλανάται στον αέρα είναι μέχρι πού φτάνουν τα όρια της ανθρώπινης επιδεξιότητας και αντοχής. Ισως το Motocross Mania σας βοηθήσει εν μέρει, ώστε να δώσετε τη δική σας απάντηση.

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΑΠΟ ΤΑ ΠΑΛΙΑ...

Μέσα από τις σελίδες του αγαπημένου σας -θέλω να πιστεύω- περιοδικού είχα παρουσιάσει μόλις τον περασμένο Μάρτιο το Edgar Torrontera's Extreme Biker. Ο τίτλος αυτός είχε καταφέρει να αποσπάσει τα κολακευτικά σχόλιά μου καθώς και πολλές από τις ελεύθερες ώρες μου, αφού είχα εθιστεί στο καταπληκτικό gameplay του. Το Motocross Mania αποτελεί ουσιαστικά τη συνέχειά του, χωρίς ωστόσο να χρησιμοποιεί το ονοματεπώνυμο κάποιου διάσημου αναβάτη ώστε να αντλήσει κάτι από τη λάμψη του. Χρησιμοποιεί, όμως, την ονομασία των αγώνων που κάνουν αναρίθμητους ανθρώπους σε όλα τα μήκη και πλάτη της γης να παραληρούν από ενθουσιασμό, σφραγίζοντας μάλιστα τον τίτλο με το χαρακτηρισμό "Mania", ο οποίος καταδεικνύει τον απύθμενο εθισμό που προκαλούν οι συγκεκριμένοι αγώνες.





Οι κινήσεις των αναβατών δείχνουν εξαιρετικά φυσικές.

ΣΗΜΑΝΤΙΚΕΣ ΒΕΛΤΙΩΣΕΙΣ

Το πρώτο που παρατήρησα κατά την εγκατάσταση του παιχνιδιού στο σκληρό δίσκο μου ήταν ο μεγάλος αποθηκευτικός χώρος που απαιτούσε: 500MB δεν είναι και λίγα... Ωστόσο, θα πρέπει να συνηθίζουμε σιγά σιγά σε αυτά τα νούμερα, αφού πλέον αποτελούν πραγματικότητα. Πέραν τούτου που ίσως να είναι και το πλέον ασήμαντο, παρατήρησα ότι ουσιαστικά το Motocross Mania ελάχιστα διαφοροποιείται από τον πρόγονό του - σε ό,τι αφορά το gameplay, όμως, αφού στους υπόλοιπους τομείς έχουν συντελεστεί σημαντικές βελτιώσεις. Οι περισσότερες από αυτές αφορούν στα γραφικά, όπως ήταν άλλωστε αναμενόμενο. Πραγματικά, όλα έχουν επανασχεδιαστεί με μεγαλύτερη λεπτομέρεια και διαφορετική αισθητι-



Επιλέγοντας μηχανή και αναβάτη.



Αλματα όπως αυτό κόβουν την ανάσα.

κή. Κυρίως οι πίστες, οι οποίες αναπαριστούν διάφορα περιβάλλοντα με υπέροχους χρωματισμούς και ξεχωριστή φαντασία. Περιλαμβάνουν διαδρομές τόσο σε ανοιχτούς χώρους όσο και μέσα σε κατάλληλα διαμορφωμένα στάδια. Η έκτασή τους είναι κατά πολύ μεγαλύτερη τώρα, αλλά παραμένουν κυκλικές όπως και στο πρώτο παιχνίδι. Η υφή τους είναι χωμάτινη, με κάποιες από αυτές να καλύπτονται από χιόνι. Το κυριότερο χαρακτηριστικό τους είναι τα εμπόδια, τεχνητά και μη, που αναγκάζουν τους αναβάτες να ξεδιπλώνουν το ταλέντο τους και τις ξεχωριστές ικανότητές τους προκειμένου να τα ξεπεράσουν.

Οι αναβάτες και οι μηχανές διαθέτουν πολύ περισσότερα skins αλλά και καλύτερη σχεδίαση, με περισσότερα πολύγωνα, ώστε να δείχνουν πιο ρεαλιστικοί αυτή τη φορά, χωρίς ωστόσο να πετυχαίνουν απόλυτα το στόχο τους. Βλέπετε, αν και όλα δείχνουν πανέμορφα, στερούνται αληθοφάνειας διαθέτοντας ένα ολίγον καρτουνίστικο στυλ.

Σημαντικά δείχνει να έχει βελτιωθεί και η τεχνητή νοημοσύνη των ψηφιακών αντιπάλων: Εχουν γίνει ιδιαίτερα ανταγωνιστικοί, κάνουν φανταστικά κόλπα, αλλά -το κυριότερο- δεν αποπροσανατολίζονται ύστερα από μία επώδυνη πτώση τους, στοιχείο που δημιουργούσε έντονο εκνευρισμό στο πρώτο παιχνίδι.

ΔΙΟΡΓΑΝΩΣΕΙΣ ΚΑΙ ΤΥΠΟΙ ΑΓΩΝΩΝ

Οσοι είχατε ασχοληθεί με το Edgar Torrontera's Extreme Biker δεν πρόκειται να χρειαστείτε πολύ χρόνο για να εξοικειωθείτε με το καινούριο παιχνίδι. Οπως ήδη ανέφερα, το gameplay ελάχιστα διαφοροποιείται.

Ξεκινάμε το παιχνίδι δημιουργώντας ένα Profile, κάτι που σημαίνει ότι επιλέγουμε τη μηχανή και τον αναβάτη σύμφωνα με τα χρώματα της αρεσκείας μας. Αυτό το "φακέλωμα" έχει στόχο την καταγραφή των επιδόσεών μας. Ανατρέχοντας σε αυτό μπορούμε ανά πάσα στιγμή να πάρουμε πληροφορίες για τις διοργανώσεις στις οποίες έχουμε συμμετάσχει, τις νίκες που έχουμε κατακτήσει κ.λπ. Τελειώνοντας με αυτή τη διαδικασία είμαστε πλέον έτοιμοι να εισέλθουμε στο μαγικό κόσμο του Motocross, έναν κόσμο στον οποίο συναντάμε τέσσερα διαφορετικά είδη αγώνων.

Motocross

Πρόκειται για αγώνες που λαμβάνουν χώρα σε ανοιχτές πίστες, κατάλληλα διαμορφωμένες για αυτό το σκοπό. Σκληρές και επίπονες διαδρομές, με τεχνικά μέρη και εξαιρετικές απαιτήσεις. Κάθε αγώνας αποτελείται από έναν αριθμό γύρων που κάθε αναβάτης προσπαθεί να συμπληρώσει πρώτος. Εδώ η ταχύτητα φαίνεται να παίζει μεγαλύτερο ρόλο ακόμα και από την τεχνική δημιουργώντας τις προϋποθέσεις για εξαιρετικά γρήγορες και συναρπαστικές κούρσες.

Supercross

Αν είστε κλειστοφοβικός τύπος, οι αγώνες αυτοί δεν ενδείκνυνται για την περίπτωσή σας. Περιλαμβάνουν τεχνητές διαδρομές κατασκευασμένες μέσα σε κλειστά στάδια και αποτελούν την αποθέωση της τεχνικής. Πρέπει να διαθέτετε μπόλικη από αυτή για να καταφέρετε να ξεχωρίσετε, αφού τα απανωτά "σαμαράκια" σε συνδυασμό με τη σχετικά μικρή ταχύτητα που μπορείτε να αναπτύξετε θα σας κάνουν τη ζωή ιδιαίτερα δύσκολη. Και αυτοί οι αγώνες διεξάγονται σε γύρους.

Freestyle

Θάρρος, τόλμη και επιδεξιότητα είναι στοιχεία που θα πρέπει να διαθέτετε απαραιτήτως προκειμένου να συμμετάσχετε σε τέτοιου τύπου αγώνες. Είτε σε κλειστά στάδια είτε σε ανοιχτές πίστες, επιδίδεστε σε ποικίλες ακροβατικές φιγούρες με τη μηχανή σας, προκειμένου να συλλέξετε όσο περισσότερους πόντους μπορείτε μέσα σε ένα προκαθορισμένο χρονικό πλαίσιο. Αναμφισβήτητα το πιο θεαματικό είδος αγώνων και ταυτόχρονα το πιο διασκεδαστικό.

Baja

Συνήθως αυτοί οι αγώνες τελούνται σε ανοιχτούς χώρους και επιδίωξη των αναβατών είναι να περάσουν μέσα από προκαθορισμένα σημεία της πίστας (waypoints) στο συντομότερο δυνατό χρόνο. Για να μεγιστοποιήσει κάποιος την πρόκληση αρκεί να επιλέξει την τέλεση ενός τέτοιου αγώνα σε διαδρομή εντός κάποιου σταδίου, αφού σε μία τέτοια περίπτωση τα πράγματα δυσκολεύουν αρκετά.



Ακολουθούν οι τύποι παιχνιδιού που επιτρέπουν την πρόσβαση στους προαναφερθέντες αγώνες.

Quick Race

Επιτρέπει τη συμμετοχή σε όποιο από τα προηγούμενα είδη αγώνων επιθυμούμε. Επιλέγοντας μία από τις διαθέσιμες πίστες έχουμε την ευκαιρία να πραγματοποιήσουμε έναν μεμονωμένο αγώνα (Race) ή να εξασκηθούμε απλώς επιλέγοντας Practice.

Time Trial

Πασίγνωστη επιλογή που μας επιτρέπει να τεθούμε αντιμέτωποι με τον πιο απαιτητικό και ικανό αντίπαλο: το χρονόμετρο. Επιλέγοντας Supercross ή Motocross προσπαθούμε να σημειώσουμε τον απόλυτο χρόνο στην πίστα της επιλογής μας.

Championship

Τώρα αρχίζουν τα δύσκολα, που λέει και το τραγούδι. Επιλέγοντας Supercross ή Motocross συμμετέχουμε σε μία διοργάνωση πρωταθλήματος με πολλαπλές φάσεις, η καθεμία από τις οποίες αποτελείται από τρεις πίστες. Αρχικά έχουμε πρόσβαση μόνο στην πρώτη φάση και χρειάζεται να τερματίσουμε ανάμεσα στους τρεις πρώτους αναβάτες, συγκεντρώνοντας τους απαραίτητους βαθμούς, για να αποκτήσουμε διαδοχικά πρόσβαση στις επόμενες. Μπορούμε να ρυθμίσουμε τη δυσκολία του πρωταθλήματος επιλέγοντας Quick, Normal ή Hardcore προτού ξεκινήσουμε. Ανάλογη με το επίπεδο δυσκολίας που θα επιλέξουμε είναι και η επιβράβευση που θα λάβουμε στο τέλος. Αξίζει, λοιπόν, να προσπαθήσουμε λίγο περισσότερο.

Multiplayer

Οπως αναγράφει και το εγχειρίδιο χρήσης του παιχνιδιού, το να παίζεις ενάντια στους ψηφιακούς αντιπάλους σου είναι μία πρόκληση. Τίποτα, όμως, δεν συγκρίνεται με τη δυνατότητα που προσφέρεται να τεθεί κάποιος αντιμέτωπος των φίλων του. Αυτό μπορεί να επιτευχθεί είτε μέσω τοπικού δικτύου (LAN) είτε, βέβαια, μέσω Internet. Μέχρι και επτά άλλοι παίκτες μπορούν να αποτελέσουν την υπέρτατη πρόκληση και απειλή για την τελική επικράτηση.

ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΚΑΙ ΜΗΧΑΝΕΣ

Οι μηχανές που περιλαμβάνονται στο Motocross Mania χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες, ανάλογα με τα κυβικά τους. Ετσι συναντάμε μηχανές 125cc, 250cc και 400cc. Οπως είναι φυσικό, υπάρχουν μεγάλες διαφορές μεταξύ των κατηγοριών αυτών, γεγονός που αντανακλάται στην οδηγική συμπεριφορά τους. Σε αυτό βοηθά απεριόριστα και το μοντέλο φυσικής που αναλαμβάνει την κίνηση και τις αντιδράσεις των αντικειμένων του παιχνιδιού. Με μία λέξη, είναι εκπληκτικό. Οδηγώντας τη μηχανή που έχουμε επιλέξει παρατηρούμε ότι αντιδρά και συμπεριφέρεται όπως ένα πραγματικό μοντέλο: Επιβραδύνει στις ανηφόρες, επιταχύνει στις κατηφόρες, αναπηδά στις ανωμαλίες της πίστας. Αρκεί να παρατηρήσει κάποιος την καταπόνηση των αναρτήσεων για να αποδειχθεί του λόγου το αληθές. Ο έλεγχος δε που ασκούμε πάνω της είναι απόλυτος και καθολικός. Μπορούμε να πραγματοποιήσουμε ό,τι φανταστούμε, αρκεί να προβούμε στον κατάλληλο χειρισμό. Από μία απλή σούζα έως περίτεχνες ακροβατικές φιγούρες. Και όλα αυτά με τον πλέον εύκολο και εύχρηστο τρόπο: Τα ακροβατικά επιτυγχάνονται με τη χρήση των βελών κατεύθυνσης και δύο επιπλέον πλήκτρων. Οι συνδυασμοί περιγράφονται στο εγχειρίδιο χρήσης. Ρίχνοντας μια πρόχειρη ματιά διαπίστωσα ότι περιλαμβάνονται περίπου 25 διαφορετικές φιγούρες. Ισως να υπάρχουν μερικές ακόμα, "μυστικές". Αυτό, όμως, που θα πρέπει να γνωρίζετε εκ των προτέρων είναι ότι αρχικά μπορούμε να πραγματοποιήσουμε μόνο ορισμένα εύκολα κόλπα. Προοδευτικά και ανάλογα με τις επιδόσεις που σημειώνουμε "ξεκλειδώνονται" επιπλέον φιγούρες, πιο σύνθετες και θεαματικές.

Ο έλεγχος του αναβάτη είναι επίσης υποδειγματικός. Δεν θα μπορούσε να συμβαίνει κάτι διαφορετικό, εξάλλου,

ΑΚΡΟΒΑΣΙΕΣ

Απολαύστε μερικά από τα σχετικά εύκολα κόλπα που κατάφερα να επιτύχω για χάρη σας.


Windsurf


Superman


No Footed Can Can


Saran Wrap


My Figure


No Footed

αφού από τις κινήσεις του συγκεκριμένου εξαρτάται και η συμπεριφορά της μηχανής. Μπορούμε, λοιπόν, να τον κατευθύνουμε ανάλογα, ώστε κάθε φορά να παίρνει τη στάση που χρειάζεται προκειμένου να στεφθεί με επιτυχία ένα άλμα ή μία ακροβατική φιγούρα. Μάλιστα, οι κινήσεις του αποτυπώνονται στην οθόνη με απόλυτα φυσικό τρόπο δημιουργώντας ένα αληθοφανές οπτικό αποτέλεσμα. Για παράδειγμα, στις κλειστές στροφές θα τον δούμε να κατεβάζει το πόδι του για να διατηρήσει την ισορροπία του. Το κορμί του έχει σχεδιαστεί με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε μέλος του δίνει την εντύπωση ότι αντιδρά ξεχωριστά. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα οι συχνές πτώσεις του να δημιουργούν ένα εκπληκτικό θέαμα. Μάλιστα, η κατασκευάστρια εταιρεία υποστηρίζει ότι εξαιτίας αυτού καμία πτώση δεν πρόκειται να μοιάζει με κάποια άλλη. Αυτό αποδεικνύεται αληθές εξ όσων είδα, προς τέρψιν βεβαίως των οφθαλμών μας.

Στον απρόσκοπτο έλεγχο μηχανής και αναβάτη βοηθάνε ιδιαίτερα οι κάμερες οδήγησης, οι οποίες είναι αρκετές και προσφέρουν οπτική πρώτου αλλά και τρίτου προσώπου. Δοκιμάστε να επιλέξετε, όμως, την κάμερα από τη θέση του οδηγού, αν θέλετε να βιώσετε μία μοναδική εμπειρία. Σας προειδοποιώ, πάντως, ότι θα κινδυνεύσετε άμεσα από κρίση επιληψίας, αφού τα σκαμπανεβάσματα θα είναι απανωτά.

ΣΤΟ ΣΥΝΕΡΓΕΙΟ

Σε ό,τι αφορά στο στήσιμο των μηχανών, μπορούμε να επέμβουμε και εμείς επισκεπτόμενοι την επιλογή Garage και ρυθμίζοντας τομείς όπως αυτοί των φρένων, των αναρτήσεων και των ελαστικών. Επιπλέον, μπορούμε να αναβαθμίσουμε σε κάποιους τομείς τη μηχανή μας προσδίδοντάς της αυξημένες δυνατότητες. Αυτό γίνεται αγοράζοντας εξαρτήματα για τη μηχανή, τα φρένα, τη μετάδοση της κίνησης και τις αναρτήσεις. Τα απαραίτητα χρήματα συγκεντρώνονται με πολύ κόπο κάθε φορά που καταφέρνουμε να τερματίζουμε στις τρεις πρώτες θέσεις, σε κάποια φάση πρωταθλήματος. Αυτό το χαρακτηριστικό προσθέτει βάθος στο παιχνίδι βελτιώνοντας ταυτόχρονα την αντοχή του. Και ενώ αρχικά θα δυσκολεύεστε πάρα πολύ να σημειώνετε επιτυχίες, όταν καταφέρετε να "φτιάξετε" τη μηχανή σας δεν θα προλαβαίνετε να τις μετράτε (που λέει ο λόγος...).

ΑΠΟΛΑΥΣΤΙΚΕΣ ΕΠΑΝΑΛΗΨΕΙΣ

Φανταστείτε τώρα μία πτώση -μετά από ένα τεράστιο άλμα- όπου η μηχανή παίρνει διαζύγιο από τον αναβάτη της χωρίζοντας τους δρόμους τους. Αυτή στροβιλιζόμενη κατευθύνεται στον γκρεμό που παραμονεύει στην άκρη της πίστας, ενώ αυτός βγάζοντας άναρθρες κραυγές πόνου και αγωνίας βρίσκεται μια στο έδαφος και μια στον αέρα, χωρίς να διαφαίνεται το πού θα καταλήξει. Πείτε μου, δεν θα ήταν απολαυστική η παρακολούθηση αυτής της πτώσης σε replay με επιλογή αργής κίνησης και κάμερας της αρεσκείας μας; Φυσικά, η απάντηση θα είναι θετική. Γι' αυτό και η εταιρεία που δημιούργησε το παιχνίδι περιλαμβάνει ένα σύστημα εγγραφής της δράσης ίδιο με αυτό του Edgar Torrontera's Extreme Biker. Απλό και εύχρηστο μάς προσφέρει τη δυνατότητα να μαγνητοσκοπήσουμε τα σημεία ενός αγώνα που μας ενδιαφέρει και να τα αποθηκεύσουμε σε υπάρχουσες θέσεις, ώστε να τα απολαύσουμε στη συνέχεια. Εκτός της αργής κίνησης που προβλέπω να χρησιμοποιείτε συχνά, οι πολλαπλές κάμερες παρακολούθησης αναλαμβάνουν να προσφέρουν με κάθε λεπτομέρεια την αναπαραγωγή των εν λόγω στιγμιότυπων.


Η πλάτη του αντιπάλου δεν αποτελεί το καλύτερο των θεαμάτων.


Χωρίς λόγια!

ΠΡΟΚΕΙΤΑΙ ΠΕΡΙ ΜΑΝΙΑΣ

Το Motocross Mania με ενθουσίασε όπως ακριβώς και ο "πρόγονός" του. Πρόκειται για ένα εκπληκτικό παιχνίδι που, κατά τη γνώμη μου, διαθέτει το καλύτερο μοντέλο φυσικής. Εύκολο, γρήγορο, θεαματικό, διασκεδαστικό και με το απαραίτητο βάθος φαίνεται πως θα καταφέρει να ξεχωρίσει εύκολα. Αν μάλιστα διέθετε και το ρεαλισμό των γραφικών του Motocross Madness 2 της Microsoft, θα μιλούσαμε για το βασιλιά της κατηγορίας. Αυτό δεν σημαίνει ότι κάποιοι δεν θα του απονείμουν τον άτυπο αυτό τίτλο. Εξάλλου, συγκεντρώνει όλα τα προσόντα. Μόνο μελανό σημείο θεωρώ την απουσία δυνατότητας για save μεταξύ των διάφορων φάσεων ενός πρωταθλήματος. Παίζοντας, μάλιστα, στο επίπεδο Hardcore, όπου οι αριθμοί των γύρων αυξάνονται δραματικά, είναι πολύ κουραστική και χρονοβόρα η ολοκλήρωση της διοργάνωσης. Πάντως, προσωπικά έχω "κολλήσει" καταλαμβανόμενος από μία απίστευτη μανία. Την ίδια ακριβώς μανία που καταλαμβάνει όλους εκείνους που παραδίδονται άνευ όρων στη γοητεία και την τρέλα των αγώνων αυτών. Εσείς προβλέπεται να είστε ο επόμενος... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	85
ΑΝΤΟΧΗ	90
GAMEPLAY	94
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	92

92



Αφήστε την τρέλα του Motocross να σας παρασύρει!

The Legend of the prophet & the assassin

Οταν πρωτοδιάβασα για το The Legend of the Prophet and the Assassin ένιωσα ανάμεικτα συναισθήματα, μια και περιγραφόταν ως ακόμη ένα action adventure game. Οταν ξεκίνησα να το παίζω, η καρδιά μου χτύπησε δυνατά, αφού από την αρχή ένιωσα ότι πρόκειται για ένα "διαμάντι", το οποίο ξανάφερνε στο προσκήνιο χαμένα στοιχεία των παλιών, καλών adventure games. Πρόκειται για ένα καθαρόαιμο adventure, που θα διεκδικούσε ξεχωριστή θέση ανάμεσα στα κορυφαία παιχνίδια του είδους, αν οι δημιουργοί του είχαν προσέξει μερικά πολύ βασικά στοιχεία στη δράση του.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
ARXEL/INDEX
(http://www.lagendgame.com/)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium στα 200MMX, 32MB RAM, Windows 95/98/ME/2000, DirectX 6.0, 4x CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 195MB στο σκληρό
Το παιχνίδι περιλαμβάνει 2 CDs και έρχεται σε μία όμορφη συσκευασία.

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η σλοβενο-γαλλική εταιρεία Arxel μας έχει δώσει στο παρελθόν μερικά ξεχωριστά adventures, όπως τα Pilgrim, Ring, Faust και Pompeii. Το Pilgrim, που είναι του ίδιου συγγραφέα με το παιχνίδι που παρουσιάζουμε, και το πρώτο adventure της εταιρείας, είχε παρουσιαστεί στο περιοδικό μας στο τεύχος 93 τον Μάρτιο του 1998. Διέθετε εξαιρετικό σενάριο και εκπληκτικά γραφικά, αλλά παρουσίαζε σημαντικά μειονεκτήματα στη δράση του.

Τονίζω προκαταβολικά ότι το The Legend of the Prophet and the Assassin είναι ένα ξεχωριστό adventure, που όμοιό του δύσκολα θα βρείτε όσο και να ψάξετε βαθιά στη μνήμη σας. Αυτό το οφείλει κυρίως στο εκπληκτικό σενάριό του, καθώς και στο background της ιστορίας που διηγείται.

Σύμφωνα με την Arxel Tribe, το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει σε δύο μέρη. Αυτό που παρουσιάζουμε εδώ είναι το πρώτο μέρος, ενώ το δεύτερο αναμένεται να κυκλοφορήσει τον Μάρτιο του 2001.

Χαλαρώστε, κλείστε τα μάτια σας και αφήστε τη φαντασία σας να ταξιδέψει πίσω στον 13ο αιώνα μ.Χ., στα εδάφη που μας είναι σήμερα γνωστά ως Μέση Ανατολή. Προσπαθήστε να φανταστείτε...





Ο ήρωας του παιχνιδιού, ο περιβόητος Tancrede de Nerac, γνωστός και ως As-Sayf, ο φόβος και ο τρόμος των μαχητών της ερήμου.



Ο περίφημος Qamar που ψάχνεις απεγνωσμένα.



Διάλεξε τον Caradoc και παρακολούθησε το φινάλε του παιχνιδιού.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στον 13ο αιώνα, στη σχεδόν θρυλική Μέση Ανατολή, ένας ιππότης, ο Tancrede de Nerac, χάνοντας την πίστη του στην κυβέρνησή του αλλά και στην ίδια τη χώρα του, αποχωρεί από το Τάγμα των Ιπποτών για να δημιουργήσει ένα δικό του φέουδο ανάμεσα στους ανθρώπους της ερήμου και σε αυτούς που λυμαίνονταν τις βασικές οδικές αρτηρίες, στον κόσμο των κλεφτών.

Γρήγορα γίνεται πασίγνωστος ως As-Sayf, που σημαίνει "Scimitar", γνωστό σε εμάς ως γιαταγάνι - χαντζάρα. Η φήμη του ως ηγέτη με ξεχωριστές τακτικές και στρατηγικές ικανότητες εξαπλώνεται σαν αστραπή σε όλα τα εδάφη που κατείχε τότε το Βυζάντιο και ειδικότερα στην περιβόητη έρημο Nefoud. Ο μύθος του έχει πάρει εκπληκτικές διαστάσεις και είναι ελάχιστοι αυτοί ανάμεσα στους Βεδουίνους και τους Τατάρους της περιοχής που δεν τρέμουν ακόμη και στη θέα της σκιάς του.

Επειτα από χρόνια περιήγησης και συνεχών κατακτήσεων, και ενώ το όνομά του σαρώνει σαν αμμοθύελλα σχεδόν τα πάντα στο πέρασμά του, ο Tancrede de Nerac μαθαίνει για την ύπαρξη του Simon de Lancrois. Πρόκειται για έναν προφήτη που συγκέντρωσε τριγύρω του πάρα πολλούς ανθρώπους που γνώρισε κατά τη διάρκεια των περιηγήσεών του με έναν σχεδόν ιερό σκοπό: να χτίσουν την ιδανική πόλη, μακριά από τα βάσανα και τις αμαρτίες της ζωής. Εντυπωσιασμένος από το όραμά του, αλλά και κουρασμένος από τη μέχρι τότε ζωή του, ο Tancrede ξεκινά για την αναζήτηση της Jebus, της πόλης για την οποία ο Simon μιλούσε όλα αυτά τα χρόνια.

Επειτα από 5 χρόνια συνεχών αναζητήσεων φτάνει, επιτέλους, έξω από τις πύλες της Jebus, αλλά αντί για μία ζωντανή κοινωνία, βρίσκει μία εγκαταλελειμμένη πόλη. Ετσι, μαθαίνει την τρομερή αλήθεια: Ο Simon πρόδωσε όλους όσοι τον ακολουθούσαν και δεν ξαναγύρισε πίσω ποτέ.

Οργισμένος από την ανακάλυψη της ερειπωμένης πόλης Jebus, ο Tancrede συνεχίζει την αναζήτησή του. Μόνο που αυτή τη φορά ψάχνει να βρει τον ίδιο τον Simon de Lancrois για να τον εκδικηθεί για την προδοσία του αυτή.

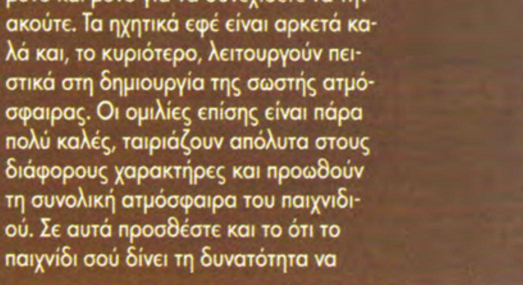
Το The Legend of the Prophet and the Assassin καλύπτει ουσιαστικά το μύθο του περιπλανώμενου ιππότη (σταυροφόρου) μετά την κατάληψη της Ιερουσαλήμ από τους επαναστάτες Τούρκους του Χαλίφη του Καΐρου, ο οποίος αναζητά εναγωνίως τη "γαλήνη", όταν πια όλα τριγύρω του απαιτούν να πολεμάει συνεχώς για την ίδια του τη ζωή.

Παίζοντας το παιχνίδι θα ταξιδέψετε σε έναν ξεχωριστό κόσμο, αυτόν που δημιούργησε ο περίφημος Paulo Coelho, έναν κόσμο ανάμεσα στο όνειρο και την πραγματικότητα, έναν κόσμο που ξεχωρίζει από την κλαγγή των όπλων και το θρύλο του τρομερού As-Sayf.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του The Legend of the Prophet and the Assassin τρέχουν σε ανάλυση 640x480 και σε 16bit ή 24bit χρώμα και είναι προοπτικής πρώτου προσώπου όσον αφορά στη δράση του παιχνιδιού και τρίτου προσώπου σε ό,τι αφορά τα διάφορα cinematics που περιέχει, τα οποία αναλαμβάνουν να προωθήσουν την ιστορία του. Αυτό που εντυπωσιάζει στα γραφικά είναι τα εξαιρετικά σχέδια που υπάρχουν στις περισσότερες τοποθεσίες, οι παράξενοι χαρακτήρες που συναντάτε και τα εκπληκτικά χρώματα που κυριαρχούν σε ολόκληρο το παιχνίδι. Σχεδόν όλα τα video sequences (cinematics) είναι από τα καλύτερα που έχω δει σε παιχνίδι του είδους. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι έβλεπα και ξανάβλεπα τα animations και δεν μπορούσα να τα χορτάσω με τίποτα. Ο καλπασμός του As-Sayf στην έρημο, ο χορός της κοιλιάς στο παλάτι και τόσα άλλα δεν ξεχνιούνται με τίποτα.

Ο ήχος του επίσης είναι εξαιρετικός. Τα μουσικά θέματα είναι πάρα πολύ καλά και ιδιαίτερα ατμοσφαιρικά. Οχι μόνο δεν θα κουραστείτε καθόλου να ακούτε τη μουσική του, αλλά αντίθετα, όταν σταματήσετε να παίζετε το παιχνίδι, δεν θα θέλετε να βγείτε από αυτό μόνο και μόνο για να συνεχίσετε να την ακούτε. Τα ηχητικά εφέ είναι αρκετά καλά και, το κυριότερο, λειτουργούν πειστικά στη δημιουργία της σωστής ατμόσφαιρας. Οι ομιλίες επίσης είναι πάρα πολύ καλές, ταιριάζουν απόλυτα στους διάφορους χαρακτήρες και προωθούν τη συνολική ατμόσφαιρα του παιχνιδιού. Σε αυτά προσθέστε και το ότι το παιχνίδι σού δίνει τη δυνατότητα να



Η ελληνική επιγραφή που κρύβει ένα πολύτιμο μυστικό.

βλέπεις και σε κείμενο πάνω στην οθόνη τους διαλόγους. Μοναδικό μειονέκτημα στον τομέα αυτό θεωρώ την έλλειψη συγχρονισμού στις κινήσεις των χειλιών των χαρακτήρων σε σχέση με την ομιλία τους.

Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι σε αρκετά σημεία πρωτότυπος και γίνεται εξ ολοκλήρου με το mouse. Η οθόνη δράσης καταλαμβάνει όλη την οθόνη του παιχνιδιού και η system engine CinVision επιτρέπει σε κάθε τοποθεσία περιστροφική θέα 360 μοιρών, αλλά και θέα προς τα πάνω ή προς τα κάτω υπό γωνία περίπου 70 μοιρών. Πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse εμφανίζεται στο επάνω μέρος της οθόνης μία ιδιόμορφη μπάρα, που περιέχει τα Bag, Actions, το icon μίας ασπίδας με έναν κόκκινο σταυρό (το έμβλημα των σταυροφόρων) και ένα ακόμη icon που αντιστοιχεί στο Main Menu. Το τελευταίο περιέχει τις επιλογές PREFERENCES (από εδώ βάζοντας το Subtitles στη θέση ON ρυθμίζεις την εμφάνιση των διαλόγων και σε κείμενο πάνω στην οθόνη), CONTINUE, SAVE, LOAD, STATUS (υποτίθεται ότι δείχνει πόσο μακριά έχεις φτάσει στο παιχνίδι, αλλά σε μένα, αν και το τελείωσα, δείχνει λιγότερο από το μισό), NEW GAME και QUIT. Τα saves δείχνουν απεριόριστα (εγώ έκανα 65).

Η επιλογή Bag δείχνει τα περιεχόμενα του Inventory σου, ενώ η επιλογή Action περιέχει τα όπλα σου καθώς και την



Το τρομερό golem.

ασπίδα που προαναφέραμε. Αν θέλεις να κάνεις ερωτήσεις σε κάποιον χαρακτήρα, πηγαίνοντας τον κέρσορα στις τέσσερις γωνίες της οθόνης βλέπεις ποια θέματα υπάρχουν για να τον ρωτήσεις. Οπου ο κέρσορας γίνεται ένας ανοικτός πάπυρος με ένα βέλος κίνησης, μπορείς να κινηθείς προς την αντίστοιχη κατεύθυνση, ενώ όπου ο κέρσορας γίνεται κάτι σαν παλάμη, έτοιμη να πιάσει (δείχνει και σαν μισοφέγγαρο), μπορείς να πάρεις ένα αντικείμενο.

Γενικά ο χειρισμός σε αυτό το επίπεδο δεν θα σας προκαλέσει κανένα πρόβλημα. Θα αναρωτηθείτε, όμως, γιατί έβαλα χαμηλό βαθμό στο χειρισμό. Διότι εντόπισα δύο προβλήματα, ένα μικρό και ένα μεγάλο. Το μικρό είναι ότι οποτεδήποτε κάνεις LOAD μία θέση είναι αδύνατον να κάνεις οποιαδήποτε κίνηση εκτός από μία: δεξί κλικ με το mouse, εμφανίζεις την μπάρα στο πάνω μέρος της οθόνης και την κλείνεις (τραβώντας τον κέρσορα του mouse από αυτήν). Και τότε, ω! του θαύματος, έχεις αποκτήσει πάλι τον πλήρη έλεγχο του παιχνιδιού. Είναι νομίζω προφανές ότι πρόκειται για bug και δεν μπορώ να καταλάβω πώς δεν το είδαν αφού είναι εμφανέστατο. Το δεύτερο και πιο σημαντικό πρόβλημα είναι ότι ενώ στο Inventory σου όλα τα αντικείμενα εμφανίζονται κανονικά με το όνομά τους, στα αντικείμενα ή στα πρόσωπα που συναντάς πάνω στην οθόνη δράσης ο κέρσορας δεν "γράφει" τίποτα. Και για να προλάβω όσους αναρωτηθούν "μα γιατί, είναι υποχρεωτικό να εμφανίζεται η λέξη 'μήλο' όταν πας τον κέρσορα πάνω από ένα μήλο που μπορείς να πάρεις;", τους απαντώ ότι στα graphic adventures υπάρχουν δύο δυνατές επιλογές: ή πηγαίνοντας τον κέρσορα του mouse πάνω σε ένα αντικείμενο δείχνει το όνομά του (ή την περιγραφή του) ή περιέχεται μία επιλογή LOOK μέσω της οποίας μπορείς να εξετάζεις τι ακριβώς είναι, αλλά και τι κάνουν τα αντικείμενα που συναντάς. Είναι αδιανόητο να μην περιέχεται καμία από τις δύο αυτές επιλογές.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Είναι σίγουρο ότι η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού θα σας συναρπάσει. Πρόκειται για έναν μυθικό - επικό κόσμο, έναν

Ο ΣΥΓΓΡΑΦΕΑΣ PAULO COELHO

Πριν από 4 - 5 χρόνια η Arxel είχε μία θαυμάσια ιδέα: Απευθύνθηκε στον μεγάλο δημιουργό κόμιξ Moebius και στον επίσης μεγάλο συγγραφέα Paulo Coelho για να δημιουργήσουν το πρώτο adventure της, το Pilgrim. Πρόκειται για ένα ξεχωριστό και σε πολλά θέματα πρωτότυπο adventure, το οποίο φυσικά έχουμε παρουσιάσει από το περιοδικό μας.

Για όποιους ενδιαφέρονται, η διεύθυνση του συγγραφέα στο Internet είναι: http://www.paulocoelho.com/, ενώ στη διεύθυνση http://www.paulocoelho.com.br/engl/veronika.html μπορείτε να κατεβάσετε το πρώτο κεφάλαιο του τελευταίου του βιβλίου "Veronika decides to die" που πρωτοκυκλοφόρησε το 1999.

Ποιος όμως είναι ο Paulo Coelho?

Κατά την ταπεινή μου γνώμη όσοι δεν έχετε διαβάσει το πασίγνωστο βιβλίο του "The Alchimist" χάνετε. Γεννημένος στο Ρίο ντε Τζανέιρο το 1947, προτού ασχοληθεί με το γράψιμο ήταν διευθυντής θεάτρου και συγγραφέας τραγουδιών για Βραζιλιάνους ποπ σταρ! Αργότερα δούλεψε ως δημοσιογράφος αλλά και ως συγγραφέας για την τηλεόραση.

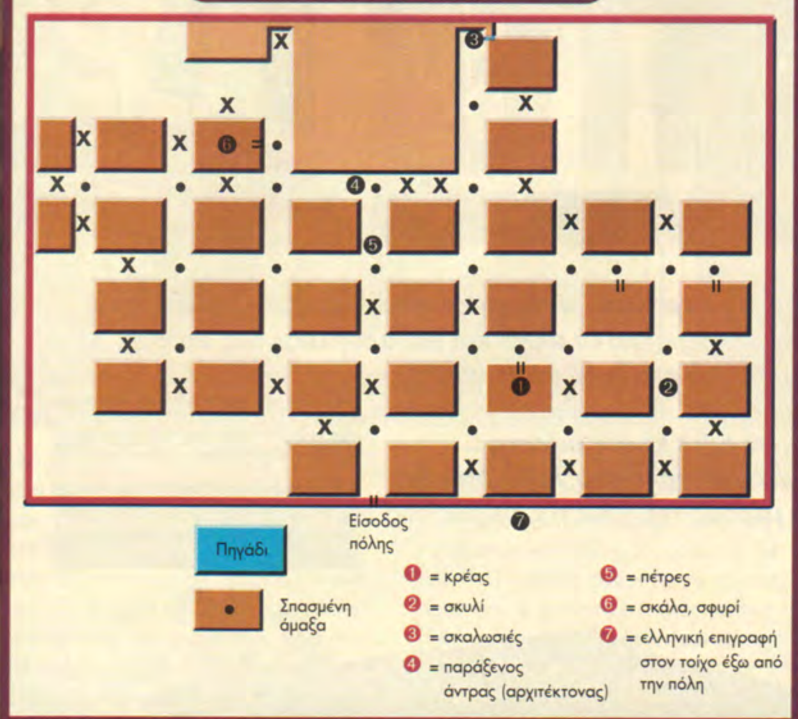


Στο πρώτο του βιβλίο το "Pilgrimage", που κυκλοφόρησε το 1987, ο Paulo Coelho γράφει για την προσωπική εμπειρία του όταν ακολούθησε τον Road of Santiago, έναν δρόμο των πρώτων Ισπανών κατακτητών προσκυνητών. Το 1988 κυκλοφορεί το δεύτερο του βιβλίο, "The Alchemist", το οποίο έγινε best seller σε χρόνο ρεκόρ σε 29 χώρες. Αλλα βιβλία του είναι τα Brida (1990), The Valkyries (1992), Maktub (1994), The Fifth Mountain (1996), που έγινε επίσης πολύ μεγάλη παγκόσμια επιτυχία, και το The Manual of the Warrior of Light (1997).

Το τελευταίο του βιβλίο "Veronika decides to die" (1998), στο οποίο μιλάει για την τρέλα, έχει γνωρίσει ακόμη μεγαλύτερη επιτυχία, μια και ήδη έχει μεταφραστεί σε 45 διαφορετικές γλώσσες και έχει κυκλοφορήσει σε 120 χώρες!

Ο Paulo Coelho έχει κερδίσει δεκάδες λογοτεχνικά βραβεία σε διάφορες χώρες και λόγω του ότι οι ιστορίες του έχουν τη δύναμη να συγκινούν διαφορετικά έθνη, η UNESCO τον έχει προσλάβει ως ειδικό σύμβουλο στο πρόγραμμά της "Spiritual Convergences and Intercultural Dialogues".

Η ΠΟΛΗ JEBUS



ονειρώδη κόσμο. Φυσικά, δεν μπορεί να είναι τυχαίο ότι το πρώτο επεισόδιο του παιχνιδιού τελειώνει με ένα όνειρο. Πολλές φορές αισθάνθηκα ότι ήμουν και εγώ εκεί, κάτι που για μένα είναι το στοιχείο που σε μαγνητίζει.

Το gameplay του είναι αρκετά πλούσιο και περιέχει πολλά διαφορετικά είδη δράσης. Στο παιχνίδι θα κινηθείς ανάμεσα στην ερειπωμένη πόλη Jebus, στην Ιερουσαλήμ, στο παλάτι του τρομερού Uvak Khan, σε έναν σταθμό των καραβανιών στην έρημο και, τέλος, στην έρημο. Θα συναντήσεις αρκετούς ενδιαφέροντες χαρακτήρες, όπως τον Master Theodore (τον αρχιτέκτονα της πόλης Jebus), τον Taleb (σιδηρουργό), τον Isaac (μέλος της εξαιρετικά μυστικής αδελφότητας των Mekoubalims, μίας εβραϊκής μυστικιστικής οργάνωσης), τον Qamar (αστρολόγο), τον Caradoc d'Orse (πιστό φίλο του Tancrede de Nerac και πιθανότατα πραγματικό ιστορικό πρόσωπο), τον An-Nab (τον οδηγό ενός καραβανιού), τον Uvak Khan (Χαλίφη της Ιερουσαλήμ), τον Kyot (έναν τροβαδούρο που εξιστορεί τα κατορθώματα του Tancrede de Nerac) και, φυσικά, τα τρομερά Ghoules (μυθικά τέρατα που αναφέρονται στο "Χίλιες και μία νύχτες").

Η δράση του περιλαμβάνει στοιχειώδεις μονομαχίες (σε 2-3 περιπτώσεις πρέπει απλώς να αντιδράσεις γρήγορα και τίποτα άλλο), διαφορετικά puzzles που στηρίζονται στη λογική αλλά και στη μέθοδο του trial & error, εξερεύνηση - χαρτογράφηση μίας πόλης-λαβυρίνθου και, φυσικά, αρκετούς γρίφους που βασίζονται στην κλασική για παιχνίδια του είδους χρήση αντικειμένων.



Πού οφείλεται, λοιπόν, το πρόβλημά με τη δράση; Το βασικό μειονέκτημα που προανέφερα στο χειρισμό του παιχνιδιού έχει επίπτωση και στη δράση του. Πολλές φορές δεν διακρίνεις καλά κάποιο αντικείμενο ή δεν καταλαβαίνεις ότι υπάρχει στην οθόνη κάποιος χαρακτήρας με τον οποίο πρέπει να δράσεις. Ετσι, μπορεί να βασανίζεσαι για αρκετή ώρα μέχρι να βρεις τι πρέπει να κάνεις. Το παράδοξο είναι ότι το πρόβλημα μπορούσε να διορθωθεί πολύ εύκολα, αλλά δυστυχώς -απ' ό,τι φαίνεται- οι δημιουργοί του The Legend of the Prophet and the Assassin κοιτούσαν αλλού.

Γενικά, πάντως, το παιχνίδι θα ενθουσιάσει κάθε φίλο του είδους, κάτι που το οφείλει κυρίως στον εξαιρετικό από κάθε άποψη κόσμο που έχει δημιουργήσει ο Paulo Coelho.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Φτάνεις, έπειτα από ένα εξαιρετικό video sequence, με το άλογό σου έξω από την κεντρική πύλη της πόλης Jebus. Προσπάθησε να ανοίξεις την πύλη. Δεν γίνεται τίποτα. Πρέπει να βρεις έναν τρόπο να την ανοίξεις. Γύρνα έτσι ώστε να έχεις στην πλάτη σου την πύλη και προχώρησε προς τη γωνία του τοίχου που περιβάλλει τον μικρό κήπο έξω από την πόλη. Εδώ στρίψε 90 μοίρες δεξιά και προχώρησε ευθεία προς την άμαξα που βλέπεις στο βάθος. Τώρα στρίψε αντίθετα και κάνε κλικ τον κέρσορα - κίνηση πάνω στο άνοιγμα της άμαξας. Μέσα πάρε από το έδαφος το Adze (σκεπάρνι), το Rope (κουλούρα σκοινί), το Tineul (κάτι σαν crowbar). Κάνε κλικ στο μικρό σεντούκι για να το ανοίξεις και στο κοντινό πλάνο του κάνε κλικ στο κλειδί που βλέπεις για να το πάρεις. Τώρα γύρισε πίσω στην πύλη όπου έχεις αφήσει το άλογό σου. Κάνε δεξί κλικ με το mouse και στο BAG κάνε κλικ στο rope. Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα-σκοινί πάνω στο tineul για να φτιάξεις το tineul & rope. Μετά κάνε κλικ το tineul & rope πάνω στην πόρτα. Στη συνέχεια κάνε κλικ στο εικονίδιο του αλόγου σου που είναι στο Inventory σου και εν συνεχεία κλικ τον κέρσορα-άλογο πάνω στην άκρη του σκοινιού που είναι στο έδαφος. Θα δεις ένα sequence με το πώς ανοίγεις την πύλη. Μπες μέσα. Γύρνα αντίθετα ώστε να κοιτάζεις προς το άλογό σου και από το Inventory σου πάρε το εικονίδιο του άλογου σου Phorbas, και κάνε κλικ τον κέρσορα-άλογο πάνω στο "ξύλο(;)" που φαίνεται πάνω στον τοίχο μπροστά από το πραγματικό άλογό σου. Το δένεις για να μη σου φύγει. Η συνέχεια στην οθόνη σας... PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	99
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
ΔΡΑΣΗ	80

91



Ενα επικό adventure που στηρίζεται στο πολύ καλοδουλεμένο σενάριό του και στους ξεχωριστούς χαρακτήρες που περιέχει. Αν ένα adventure game σημαίνει πρωτίστως μία ξεχωριστή ιστορία που αποκαλύπτεται σταδιακά και ενδιαφέροντες χαρακτήρες, τότε δεν πρέπει να χάσετε με τίποτα το The Legend of the Prophet and the Assassin. Αν μάλιστα η δράση του ήταν πιο προσεγμένη σε μερικά βασικά κατά τη γνώμη μου στοιχεία, τότε θα μιλούσαμε για ένα από τα καλύτερα adventures που έχουν κυκλοφορήσει ποτέ.

JETFIGHTER IV
FORTRESS AMERICA

Εντονες μάχες, η αδρεναλίνη στα ύψη, πύραυλοι, αντιαεροπορικά, εκρήξεις, επικίνδυνοι ελιγμοί ανάμεσα από βουνά, αντίπαλα αεροπλάνα αλλά και μονάδες εδάφους να σας κυνηγούν με λύσσα και να μην έχετε από πουθενά να ξεφύγετε, ενώ το μαχητικό σας είναι ήδη χτυπημένο. Τα περιθώρια δεν είναι πολλά. Ηρθε η ώρα να αποδείξετε αν είστε καλός πιλότος... Κάπως έτσι έχει η κατάσταση σε μία αποστολή του JetFighter IV: Fortress America, του τελευταίου μέρους της γνωστής σειράς της TalonSoft.

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TALONSOFT/MISSION STUDIOS
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 333MHz, 32MB RAM, 3D accelerator 4MB RAM, 400MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο

του Μανώλη Φουρνιστάκη
mafg13@compupress.gr



ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- ΜΕΣΟ
- **ΑΝΩΤΕΡΟ**
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Ηταν το 1992 όταν η TalonSoft έβγαλε στην αγορά το πρώτο JetFighter, το οποίο τότε είχε εντυπωσιάσει με την ευκολία του στη χρήση και με την καταιγιστική του δράση. Λίγο αργότερα, κατέφθασε το JetFighter II, με σαφώς πιο βελτιωμένα γραφικά -όσο βελτιωμένα μπορούν να θεωρηθούν τη σήμερον ημέρα, σε μηχανήματα με 486-, αλλά με ίδιο σχεδόν μοντέλο πτήσης. Το Jet Fighter III έκανε την εμφάνισή του περί το 1997, εκμεταλλευόμενο την τότε νέα τεχνολογία της επιτάχυνσης των τρισδιάστατων γραφικών, και κάποιους μήνες μετά βγήκε το Jet Fighter III Platinum Edition, το οποίο έφερε μία Mission Disk. Εναν χρόνο αργότερα βλέπουμε το Jet Fighter III: Full Burn, το οποίο αποτελούνταν από δύο CDs με μία πολύ ενδιαφέρουσα ιστορία, που έδινε τη δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει είτε την αμερικανική είτε τη ρωσική πλευρά. Το σενάριο εκτυλισσόταν με κινηματογραφικό τρόπο και έμοιαζε κάπου με το Wing Commander.

Κοντά στη δύση του 2000, έφθασε αισίως και το τέταρτο sequel της ένδοξης αυτής σειράς, το οποίο μάλιστα έχει και ένα... άλλο, διαφορετικό σενάριο, που δεν το έχουμε συναντήσει από το 1988, όταν κάτι παρόμοιο υπήρχε στο F-18 Interceptor της Electronic Arts, στη μεγάλη κυρία -εννοείται, βέβαια, όχι τη Γιουβέντους, αυτήν την τακτοποίησε ο Παναθηναϊκός-, την Amiga. Στο συγκεκριμένο θέμα, όμως, θα αναφερθούμε με περισσότερες λεπτομέρειες παρακάτω. Για την ώρα, ας περάσουμε στα ενδότερα του JetFighter IV: Fortress America (JF4) και ας δούμε τι μπορεί να κάνει για να μας διασκεδάσει.

ΜΟΝΤΕΛΟ ΠΤΗΣΗΣ

Το άνετο μοντέλο πτήσης ήταν αυτό που έκανε τη σειρά Jet Fighter να ξεχωρίζει σε σχέση με τα κλασικά flight simulators, όπου σε ορισμένα ήταν κάπως πιο δύσκολο να πετάξετε με τα αερο-


F/A-18 έτοιμο για απογείωση από αεροπλανοφόρο.


Το Super Hornet απογειώνεται με αρχοντικό στυλ.



Ενα MiG-42 στις φλόγες. Υπάρχουν αρκετά μη πραγματικά αεροπλάνα.



F-22 βομβαρδίζει στόχους στο κέντρο του Σαν Φρανσίσκο.

πλάνα. Αυτή η ίδια άνεση και ευκολία συνεχίζεται και στο τέταρτο sequel. Το μόνο που έχετε να προσέξετε είναι η ευαισθησία του joystick ή των πλήκτρων, όταν θέλετε να κάνετε ελιγμούς. Τι εννοώ; Πολύ απλά, προς Θεού, μην κάνετε απότομες κινήσεις. Αν, για παράδειγμα, πατήσετε το δεξί βελάκι απότομα (ή στρέψετε το joystick προς τα δεξιά), το σίγουρο είναι ότι αμέσως μετά το αεροπλάνο σας θα είναι ανεστραμμένο! Αυτό, βέβαια, ισχύει και στην περίπτωση που θέλετε να κάνετε αναρρίχηση ή βύθιση. Θέλει πολύ πολύ μαλακές κινήσεις. Αυτό στην αρχή θα σας δυσκολέψει λίγο, αλλά μετά από μερικές πτήσεις είμαι σίγουρος ότι θα έχετε εξοικειωθεί απόλυτα. Αν χρησιμοποιείτε joystick, μπορείτε να ρυθμίσετε το βαθμό ευαισθησίας του. Πιο συγκεκριμένα, κατά τη ρύθμιση έχει έναν δείκτη από το 0% έως το 200%. Οσο πιο κοντά στο 0 βάλετε το δείκτη αυτόν κατά το calibration τόσο πιο δύσκολα θα στρίβει το αεροπλάνο και αντίστροφα. Αν το τοποθετήσετε περίπου στο 75%, το αεροσκάφος θα συνεχίζει να στρίβει πάρα πολύ εύκολα, αλλά θα είναι ελαφρώς καλύτερα από την προεπιλεγμένη ρύθμιση. Αν το τοποθετήσετε χαμηλότερα, ίσως να είναι πιο άνετος ο χειρισμός, αλλά κάτι τέτοιο δεν θα σας ευνοεί καθόλου στις κλειστές αερομαχίες, διότι, μέχρι να στρίψετε, το εχθρικό μαχητικό ήδη θα βρίσκεται πίσω σας, έχοντας κάνει lock στο αεροπλάνο σας, έτοιμο να εκτοξεύσει το θανατηφόρο πύραυλό του.

Από εκεί και πέρα, δεν θα δυσκολευτείτε καθόλου ούτε στην απογείωση ούτε στην προσγείωση- μόνο, ως συνήθως, οι προσγειώσεις στα αεροπλανοφόρα είναι το δύσκολο της υπόθεσης. Για μένα προσωπικά, είναι κακός δαίμονας. Λίγες φορές καταφέρνω να κατεβάσω το αεροπλάνο στο ρημάδι το πλοίο. Βέβαια, για χρήστες σαν κι εμένα και σας, προνοούν οι προγραμματιστές, καθώς δίνεται η επιλογή να ολοκληρώνεται η αποστολή μόλις επιτευχθεί ο σκοπός της, χωρίς να είναι αναγκαία η προσγείωση στο αεροδρόμιο ή στο αεροπλανοφόρο. Το θετικό στο θέμα των προσγειώσεων είναι η ευκολία στο χειρισμό του rudder. Το JF4 έχει το πιο άνετο rudder που έχω συναντήσει σε flight simulator.



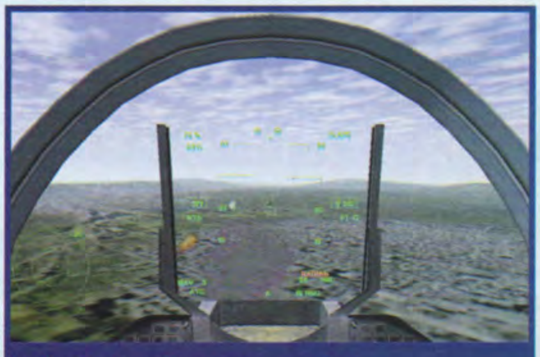
Χαρακτηριστικά, στο Falcon 4.0 ή στο πιο πρόσφατο Combat Flight Simulator 2.0, το rudder δεν συνιστάται για ευρεία χρήση, διότι το αεροπλάνο άρχιζε να κάνει rolls προς την πλευρά που στρίβατε. Αντίθετα, στο JF4 δεν απαντώνται τέτοια φαινόμενα, αλλά παρέχεται ο ιδανικότερος τρόπος για την επίτευξη της απόλυτης ευθυγράμμισης με τον αεροδιάδρομο.

Το μεγάλο μειονέκτημα αναφορικά με το μοντέλο πτήσης έγκειται στη διαφορά της πτητικής συμπεριφοράς μεταξύ των τριών αεροσκαφών που θα έχετε στη διάθεσή σας. Ουσιαστικά, δεν υπάρχουν σπουδαίες διαφορές μεταξύ τους και μόνο το F-22 είναι ελαφρώς πιο γρήγορο και ευέλικτο από τα υπόλοιπα.

Σε γενικές γραμμές, δεν θα συναντήσετε καμία δυσκολία με το μοντέλο πτήσης, κάτι που βοηθά και τους περισσότερο αρχάριους χρήστες να παίξουν και να απολαύσουν το JF4.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Μετά από μία "βόλτα" που έκανα στον ωκεανό του Διαδικτύου, διαπίστωσα πως οι αναφορές σχετικά με το JF4 δίνουν έμφαση στα πολύ καλά γραφικά του, τα καλύτερα ίσως που έχουν εμφανισθεί σε παιχνίδι του είδους. Με τη σειρά μου, ερωτώ... πού είναι αυτά; Είπαμε, δεν διαθέτω την τελευταία κάρτα γραφικών, αλλά τουλάχιστον η επιτάχυνσή της είναι σχεδόν όμοια με αυτή της Voodoo2. Ε, πόσο ξεπερασμένη θεωρείται πια η εν λόγω τεχνολογία, μην τρελαθούμε κιόλας! Μιλάμε πάντα για τη Voodoo Banshee της Creative. Για να μην παρεξηγηθούμε κιόλας, δεν θέλω να πω πως τα γραφικά είναι άσχημα. Θα πρέπει να με κλείσουνε στο Δαφνί, έτσι και ισχυριστώ κάτι τέτοιο (σ.σ.: πεθύμησες το μέρος που μεγάλωσες, Μανώλη;), αλλά η



Σε λίγο δεν θα υπάρχει εκείνος ο στόχος.

ταπεινή μου γνώμη είναι πως οι ξένοι συνάδελφοι είναι ολίγον υπερβολικοί στους χαρακτηρισμούς τους.

Ας δούμε όμως πώς έχει το θέμα από την αρχή. Τα γραφικά του JF4, είναι όμορφα και προσεγμένα. Ιδίως τα μοντέλα των αεροσκαφών είναι εξαιρετικά. Τα textures του τερέν είναι κι αυτά προσεγμένα και μάλιστα, αν εγκαταστήσετε το δεύτερο CD που συνοδεύει το παιχνίδι, θα δείτε μεγάλη διαφορά (προς το καλύτερο). Οπως καταλαβαίνετε, η συσκευασία περιλαμβάνει δύο CDs. Το πρώτο περιέχει όλα εκείνα τα αρχεία που επιτρέπουν στο χρήστη να παίξει και να απολαύσει το παιχνίδι, ενώ το δεύτερο περιλαμβάνει αρχεία που κάνουν τα textures του τερέν να απεικονίζονται σε υψηλή ανάλυση. Αυτό δηλώνεται και από το γεγονός ότι στο CD αυτό υπάρχει η ετικέτα "High Resolution Scenery". Δεν είναι απαραίτητο να το χρησιμοποιήσετε αν κρίνετε πως θα επιβαρύνει το μηχάνημά σας. Η δουλειά του είναι να δείχνει το τερέν πολύ πιο όμορφο και με περισσότερες λεπτομέρειες. Αλλά, κατά την εγκατάστασή του, θα διαπιστώσετε ότι δεν εγκαθιστά μονομιάς το υψηλής ανάλυσης τερέν, αλλά σας δίνει τη δυνατότητα να επιλέξετε σε ποιες από τις περιοχές που θα δίνετε τις μάχες σας θα τοποθετήσετε αυτήν την έξτρα ρύθμιση. Προσωπικά, σε ένα σύστημα Celeron 466MHz, 64MB RAM, και μία 3D Blaster Banshee 16 SGRAM, δεν διαπίστωσα προβλήματα με ή χωρίς τα high resolution sceneries. Το μόνο αρνητικό στην όλη υπόθεση είναι ότι τα γραφικά αυτά καταλαμβάνουν πολύ μεγάλο χώρο στο σκληρό δίσκο. Αν τα βάλετε όλα, τότε προετοιμαστείτε να θυσιάσετε για αυτό το σκοπό έναν χώρο της τάξεως του 1,5 GB. Καθόλου αμελητέα ποσότητα, ακόμα κι αν υπάρχει διαθέσιμος δίσκος χωρητικότητας 10 GB. Το τερέν μόνο μιας περιοχής καταλαμβάνει περίπου 250 MB.

Να επανέλθουμε όμως στα γραφικά των μονάδων σε αέρα, ξηρά και θάλασσα. Οπως ήδη αναφέραμε προηγουμένως, τα αεροπλάνα είναι εξαιρετικά, ενώ οι μονάδες του εδάφους, αν και δεν διακρίνονται από την ίδια λεπτομέρεια στη σχεδίασή τους, δεν είναι άσχημες. Τα πλοία επίσης δεν τυγχάνουν χειρότερου σχεδιασμού και συμβάλλουν στην όμορφη εμφάνιση του όλου σκηνικού. Τα γραφικά του ουρανού δεν θα



έλεγα ότι με συγκλόνισαν, αλλά δεν είναι και άσχημα. Αν και, όσο ανεβαίνουμε ψηλότερα, αρχίζουν κάποια σύννεφα να δείχνουν πιο χαμηλά από κάποια άλλα, εντούτοις δεν φαντάζουν και τόσο εντυπωσιακά. Σε γενικές γραμμές, δεν θα συναντήσετε πόλεις με κτίρια ή κάτι σχετικό στα περισσότερα από τα θέατρα επιχειρήσεων, πλην της περιοχής του Σαν Φρανσίσκο, όπου στο κέντρο της μεγάλης αυτής αμερικανικής πόλης θα δείτε τους ουρανοξύστες της, τη διάσημη γέφυρα, αλλά και το νησάκι με τις γνωστές και μη εξαιρετέες φυλακές του Αλκατράζ.

Οι εκρήξεις είναι αρκετά εντυπωσιακές, τόσο όταν ανατινάζεται κάτι στο έδαφος όσο και, πολύ περισσότερο, στον αέρα. Οταν καταστρέφεται ένα αεροπλάνο, το θέαμα είναι αρκετά όμορφο, και γίνεται ακόμη καλύτερο αν είναι εχθρικό αεροσκάφος. Αντίθετα, όταν κάποιο αντικείμενο στο έδαφος δέχεται πλήγμα από βόμβα ή πύραυλο, απλώς μαυρίζει και παραμορφώνεται, χωρίς να πείθει ότι δέχθηκε ένα τόσο ισχυρό χτύπημα. Τα εφέ, τα οποία ήταν τελείως απογοητευτικά, ήταν αυτά της μετάκαυσης (afterburner). Επίσης, δεν ξετρελάθηκα με τα γραφικά στο κόκπιτ, τα οποία μάλλον πάσχουν από έλλειψη λεπτομέρειας στο σχεδιασμό τους.

Στο ηχητικό τμήμα, το JF4 μας προσφέρει μία όμορφη μουσική υπόκρουση, στα πλαίσια πάντα ενός flight simulator. Και τα υπόλοιπα ηχητικά εφέ, όμως, είναι ιδιαιτέρως ποιοτικά. Ωραίοι ήχοι μέσα στο κόκπιτ, καλά ηχητικά στους πυροβολισμούς και πειστικά εφέ στις εκρήξεις. Βέβαια, καλό θα ήταν να υπήρχαν διαφορετικοί προειδοποιητικοί ήχοι από αεροπλάνο σε αεροπλάνο, αλλά μάλλον ζητάμε πολλά. Επίσης, και ως συνήθως, οι συνομιλίες των πιλότων είναι άχρωμες και άτονες και δεν σου δίνουν την παραμικρή αίσθηση ότι συμμετέχεις σε μία μάχη από όπου σε χτυπούν από όλες τις πλευρές.

Ολοκληρώνοντας το οπτικοακουστικό κομμάτι του JF4, τα αποτελέσματα δεν είναι καθόλου άσχημα. Διαθέτει όμορφα γραφικά και, το σημαντικότερο, δεν κάνει τα όχι και τόσο ισχυρά μηχανήματα να "λυγίζουν". Από την άλλη, όμως, δεν παρουσιάζει τα καλύτερα γραφικά στο χώρο, όπως ισχυρίζονται κάποια sites.

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα πράγματα στον τομέα αυτόν είναι αρκετά απλά, θα έλεγα. Τα πλήκτρα δεν



Τα συστήματα Patriot πάντα καιροφυλακτούν.

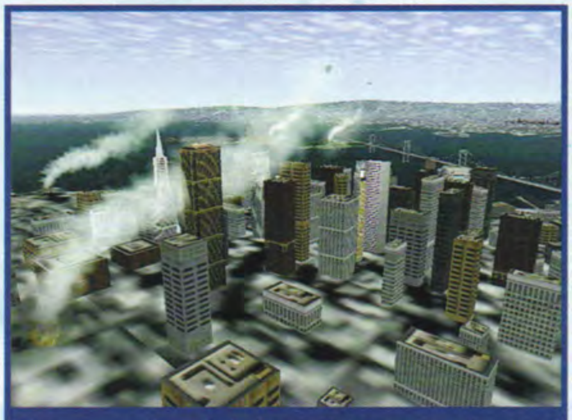


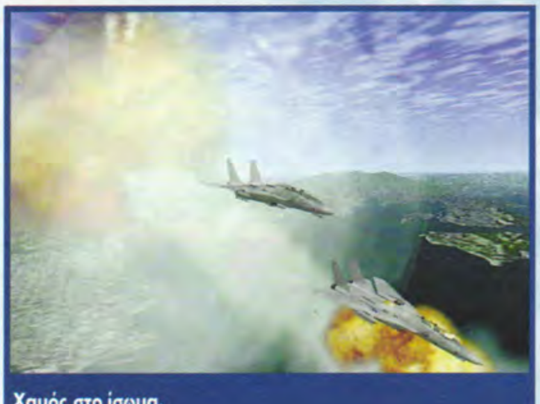
Σίγουρα εντυπωσιακές οι εκρήξεις των αεροπλάνων.

είναι ιδιαιτέρως πολλά και, σε γενικές γραμμές, έχουμε να κάνουμε με ένα flight simulator με πολύ έντονα τα action χαρακτηριστικά. Γι' αυτό κιόλας χάνει σε μεγάλο βαθμό το ρεαλισμό του ως προσομοιωτής. Αλλά το τελευταίο δεν μπορεί να χαρακτηριστεί απαραίτητα μειονέκτημα, από τη στιγμή που αρκετοί χρήστες, κατά τα γραφόμενα και στο Internet, προτιμούν αυτό το gameplay γιατί, πολύ απλά, δεν είναι αναγκασμένοι να αποστηθίσουν ένα σωρό πλήκτρα και να διαβάσουν με τις ώρες το manual. Βέβαια, εκεί είναι όλη η ουσία ενός εξομοιωτή, αλλά αυτή είναι άλλη μεγάλη κουβέντα και δεν είναι της παρούσης.

Δεν θα συναντήσετε πολλές επιλογές στο παιχνίδι. Η Campaign είναι η επιλογή που δεσπόζει, αλλά έχετε τη δυνατότητα να πετάξετε και σε single missions, να κάνετε free flight και φυσικά να πάρετε μέρος σε virtual διαδικτυακές αερομαχίες. Αρχικά, με κάποια μικρή έκπληξη, διαπίστωσα ότι δεν υπήρχε πουθενά η επιλογή training, μέχρι που έκανα κλικ στην επιλογή campaign, η οποία παρέχει τη δυνατότητα επιλογής μεταξύ δύο campaigns: της training και της Fortress America! Στην πρώτη, όπως αντιλαμβάνεστε, θα κάνετε την απαραίτητη εκπαίδευσή σας για να εξοικειωθείτε με το χειρισμό και το μοντέλο πτήσης, καθώς και με τα οπλικά συστήματα των τριών αεροσκαφών που θα έχετε στη διάθεσή σας. Την training την έβαλαν μέσα στην campaign για να εναρμονίσουν το χαρακτήρα σας, δηλαδή τον πιλότο που θα δημιουργήσετε, με το σενάριο της κύριας campaign. Με άλλα λόγια, το training αποτελεί μέρος της Fortress America, και, για να λάβετε μέρος στην τελευταία, θα πρέπει πρώτα να περάσετε από εκεί.

Οπως όλοι γνωρίζετε, μετά την πτώση της Σοβιετικής Ενωσης, η Αμερική έμεινε η μόνη υπερδύναμη στον πλανήτη, κάτι που το εκμεταλλεύεται δεόντως, παριστάνοντας τον παγκόσμιο χωροφύλακα και φυτρώνοντας εκεί που δεν τη σπέρνουν. Στο σενάριο του Fortress America, γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, η Ρωσία, η Κίνα και η Β. Κορέα -τρεις παραδοσιακοί αντίπαλοι των Η.Π.Α.- δημιούργησαν έναν συνασπισμό, με σκοπό να χτυπήσουν τις Η.Π.Α. και να αναλάβουν αυτές τη διοίκηση του κόσμου (κάτι του στυλ θέλω να γίνω βεζίρης στη θέση του βεζίρη, που λέει και ο φίλος μας ο Ιζνογκούντ). Ο συνασπισμός αυτός καταφέρνει, με υπερσύγχρονα όπλα, να πάρει τον έλεγχο του Ειρηνικού και κατευθύνεται απειλητικά προς τις δυτικές ακτές των Η.Π.Α., τη στιγμή που ισχυρές ειδικές δυνάμεις έχουν διεισδύσει στο έδαφος της Αμερικής, προξενώντας δολιοφθορές και άλλα τέτοια "φαινόμενα". Μάλιστα, οι πρώτες αποστολές αφορούν στην αντιμετώπιση αυτών των φαινομένων. Η κορύφωση της campaign λαμβάνει χώρα στον κόλπο του Σαν Φρανσίσκο, με βαρβάτες "αεροναυμαχίες". Είμαι βέβαιος πως κάποιοι θα εύχονταν να μπορούσαν να επιλέξουν την παράταξη του συνασπισμού για να αποτελειώσουν τους Αμερικανούς, που, υποτίθεται, δέχονται για πρώτη φορά επίθεση στο έδαφός τους. Σίγουρα, κάπως τραβηγμένο το σενάριο, αλλά είπαμε, οι Αμερικανοί έχουν ιδιαίτερα μεγάλη φαντασία. Εκείνο όμως το οποίο με κάνει να έχω κάποιες ενστάσεις είναι ότι, ενώ πετούσα σε αποστολές βαθιά μέσα στο αμερικανικό έδαφος, η αντίσταση που συνάντησα - και που θα συναντήσετε όσοι παίξετε το παιχνίδι- τόσο από ξηράς όσο και από αέρος, ήταν μεγάλη. Ούτε πάνω από τη Μόσχα ή το Πεκίνο να πέταγα δεν θα συναντούσα τόση! Το σενάριο αυτό είναι από μόνο του υπερβολικό, αλλά ειδικά αυτά τα χαρακτηριστικά το έκαναν ακόμα περισσότερο. Πώς είναι δυνατόν, δηλαδή, κάποιες ομάδες εχθρών να πέρασαν έναν τόσο μεγάλο όγκο όπλων, για τα οποία μάλιστα χρειάζονται ολόκληρα τάνκερ ώστε να τα μεταφέρουν; Θα μου αντιτείνετε, βέβαια, πως πρόκειται για ένα απλό παιχνίδι, αλλά δεν παύει να είναι ένα flight simulator και μία ισχυρή δόση ρεαλισμού τη χρειάζεται. Στη διάθεσή σας θα έχετε τρία από τα καλύτερα αεροσκάφη που διαθέτει το αμερικανικό οπλοστάσιο και αυτά δεν είναι άλλα από τα F-22, F/A-18 Super Hornet και το γάτο των θαλασσών, το F-14 Tomcat.


Μία αμερικανική μεγαλούπολη περνά άσχημες στιγμές.


Χαμός στο ίσωμα.

Να γνωρίζετε πάντως ότι δεν είναι καθόλου εύκολο να ολοκληρώσετε μία αποστολή, από τις πρώτες κιόλας. Ο καταιγισμός πυρών είναι τέτοιας συχνότητας, που δεν προλαβαίνετε να πάρετε ανάσα. Γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, οι προγραμματιστές έχουν τοποθετήσει κάποια cheats, ούτως ώστε, αν απαυδήσετε, να τις ενεργοποιήσετε, μπας και το τελειώσετε ποτέ.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το JF4 χαρακτηρίζεται από τον αρκετά απλοϊκό χειρισμό του, ο οποίος, σε συνδυασμό με το άνετο μοντέλο πτήσης, ανεβάζει το δείκτη της δράσης, η οποία είναι καταιγιστική.

Τα γραφικά του δεν είναι άσχημα, αλλά έχω συναντήσει τίτλους με καλύτερα, ενώ τα ηχητικά εφέ είναι εξαιρετικά. Η campaign ενδιαφέρουσα, αλλά με λίγο τραβηγμένο σενάριο και το επίπεδο δυσκολίας αρκετά ανεβασμένο. Είναι ένα flight sim το οποίο, χάρη στον εύκολο χειρισμό του, καθηλώνει το χρήστη για πολύ, αλλά δεν πιστεύω ότι μπορεί να χτυπήσει τα θηρία που ακούν στο όνομα, Jane's F/A-18, Combat Flight Simulator 2 ή το Falcon 4.0.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	78
ΗΧΟΣ	80
CAMPAIGN	79
GAMEPLAY	87
ΑΝΤΟΧΗ	78

78



Ενα flight sim με πολλή δράση και εύκολο χειρισμό, που επιδέχεται όμως πολλές βελτιώσεις.

STARSHIP TROOPERS

"Βρισκόμαστε στον πλανήτη Κλεντάθου, όπου οι πεζοναύτες μας έχουν κάνει απόβαση με σκοπό να εξοντώσουν τα αραχνοειδή με τα οποία, όπως ξέρετε, βρισκόμαστε σε εμπόλεμη κατάσταση. Πανικός επικρατεί, κομμένα χέρια, πόδια, κεφάλια περνάνε πάνω από την κάμερα. Ω, Θεέ μου, είναι τραγικό αυτό που συμβαίνει. Ωχ, μου φαίνεται πως το αραχνοειδές δεν έχει φιλικές διαθέσεις... Βοήθειααα, βοήθειααΑΡΓΚΚΚΚ". Σας πληροφορούμε ότι διακόπτουμε το πρόγραμμά μας εξαιτίας τεχνικών δυσκολιών...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
MICROPROSE
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233, 64MB RAM, 300MB ελεύθερα στο σκληρό, κάρτα γραφικών 3D accelerator (Voodoo II ή ανώτερη), CD-ROM οκταπλής ταχύτητας και κάρτα ήχου 16-bit.

του Δημήτρη "Tarish" Σελλούντου
Morgoth@compulink.gr

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ – ΜΕΣΟ – **ΑΝΩΤΕΡΟ** – ΑΝΩΤΑΤΟ

Η εισαγωγή αποτελεί διασκευή μίας από τις πιο αξιομνημόνευτες σκηνές της ταινίας "Starship Troopers", η οποία βγήκε στους κινηματογράφους της χώρας μας το 1997. Χαρακτηρίστηκε ως "αντιπολεμική ταινία επιστημονικής φαντασίας", διότι, αν και παρουσίαζε γεγονότα που είναι απίθανο να συμβούν και αναφερόταν χρονικά στη Γη τρεις αιώνες μετά, έδειχνε με ωμό τρόπο τα βάναυσα αποτελέσματα του πολέμου, καθώς και τις ανισότητες που επικρατούν στο πεδίο της μάχης. Πολλοί την αποκάλεσαν ανήθικη, πολύ σκληρή και εξωπραγματική, εξαιτίας των βίαιων σκηνών της, ενώ άλλοι, των οποίων την άποψη συμμερίζομαι, μία πολύ καλή, "αληθινά ψεύτικη" ταινία δράσης, με στοιχεία που μπορούν να προβληματίσουν για τον πόλεμο γενικότερα. Με τον όρο "αληθινά ψεύτικη" εννοώ ότι, αν και η ταινία αναφέρεται σε γεγονότα επιστημονικής φαντασίας, αυτό που περιγράφει (πόλεμος) και ο τρόπος με τον οποίο το κάνει είναι πολύ αληθινά!



Τώρα, βέβαια, θα αναρωτιέστε γιατί κάνω ανάλυση της ταινίας. Ο λόγος είναι το νέο ομότιτλο παιχνίδι στρατηγικής της Microprose που κυκλοφόρησε, ένα real time squad based 3D strategy game, το οποίο όμως διαθέτει και αρκετά στοιχεία role playing! Ας δούμε όμως, καταρχήν, το σενάριο του παιχνιδιού...

ΣΕΝΑΡΙΟ

Βρισκόμαστε στον 23ο αιώνα, όπου η Γη ή μάλλον η Terran (Starcraft maniacs, σας θυμίζει τίποτα;) διοικείται από τον Οργανισμό Ηνωμένων Πολιτών. Οι άνθρωποι είναι χωρισμένοι σε δύο τάξεις, τους απλούς κατοίκους και τους πολίτες. Οι πρώτοι είναι οι "κοινοί" άνθρωποι που έχουν δικαίωμα να ζουν, να δουλεύουν, να έχουν σπιτικό, οικογένεια κ.λπ., ενώ οι δεύτεροι εκτός από τα προαναφερόμενα έχουν το δικαίωμα να ψηφίζουν, να τους ψηφίζουν και πολλά άλλα. Με ποια κριτήρια όμως κατατάσσεται κάποιος σε μία ομάδα; Σύμφωνα με τον Οργανισμό Ηνωμένων Πολιτών, για να γίνεις από απλός κάτοικος πολίτης, πρέπει να γίνεις μέλος του στρατού της Γης. Αυτός είναι χωρισμένος σε δύο μέρη. Το ένα, και το πιο βασικό, είναι το Mobile Infantry, στο οποίο κατατάσσονται μόνο εθελοντές (τελικά, είναι πολλοί μια και πολλοί θέλουν να αποκτήσουν τον τίτλο και τα δι-



Το μεταγωγικό προσγειώνεται... Σε λίγο αρχίζει η μάχη!



Ενα plasma bug σώο...



...και ένα plasma bug όχι και τόσο σώο!

καιώματα του πολίτη) με υποχρεωτική θητεία τουλάχιστον 2 χρόνια ή και παραπάνω αν θεωρηθεί σκόπιμο από την υπηρεσία. Το δεύτερο μέρος του στρατού είναι ο στόλος, γνωστός και ως Terran Fleet. Τα μέλη του Terran Fleet συνήθως είναι μόνιμα και διοικούν τα αστρόπλοια της Γης. Επίσης, είναι υπεύθυνα για τη μεταφορά του Mobile Infantry στα μέρη-πλανήτες όπου διεξάγονται οι αποστολές τους, ενώ προσφέρουν και βοήθεια στις μάχες στις ομάδες του Mobile Infantry μέσω air-strikes, διασώσεων, παραλαβής εχθρικών γενετικών υλικών κ.λπ. Οπως καταλαβαίνετε, η πρώτη ομάδα βρίσκεται σε σαφώς πιο μειονεκτική θέση, καθώς αυτή πρέπει να "βγάζει το φίδι από την τρύπα" τις περισσότερες φορές και είναι αυτή που συνήθως βάζει σε κίνδυνο τη ζωή της. Οπως είναι λογικό, υπάρχουν αντιπαλότητες μεταξύ των υπηρεσιών του στρατού. Πού να 'ξεραν, όμως, ότι σε ένα, όχι και τόσο μικρό χρονικό διάστημα θα αναγκάζονταν να αφήσουν τις διαφορές τους και να επικεντρώσουν το ενδιαφέρον και τα πυρομαχικά τους σε έναν μεγάλο κίνδυνο για την ανθρωπότητα...

Μία ωραία πρωία, στο Μπουένος Αϊρες, εκεί όπου όλος ο κόσμος χαίρεται τη ζωή σε αυτόν τον τεχνητό παράδεισο (ο Οργανισμός Ηνωμένων Πολιτών έχει μετατρέψει το Μπουένος Αϊρες σε παραδεισένιο θέρετρο για τους λεφτάδες), ένας μετεωρίτης πέφτει... και ο κόσμος δεν είναι πια ο ίδιος. Μέσα από τον μετεωρίτη, ο οποίος όπως εξακρίβωσαν οι επιστήμονες προερχόταν από τον πλανήτη Κλεντάθου, ξεπροβάλλουν διάφορων μορφών αραχνοειδή πλάσματα. Μέσα σε δύο ώρες, ο "παράδεισος Μπουένος Αϊρες", όπως τον ξέρανε όλοι, έγινε ένα μέρος που μόνο παράδεισο δεν θύμιζε. Αίματα, κομμένα κεφάλια, σώματα με χαμένα τα άκρα τους είναι η σκηνή που συναντάται πιο συχνά και η μόνη ζωντανή μορφή ζωής είναι τα καταραμένα αραχνοειδή. Η κυβέρνηση δεν μπορεί να ανεχτεί αυτή την κατάσταση και έτσι αποφασίζει ότι, αφού πρώτα ρίξει πυρηνικά σε όλο το Μπουένος Αϊρες για να χαθούν και τα τελευταία ζωντανά μαμούνια, θα στείλει στον πλανήτη Κλεντάθου ένα μεγάλο μέρος του Mobile Fleet για να εξοντώσει αυτά τα πλάσματα. Ετσι γίνεται, αλλά τελικά η αποστολή αποδεικνύεται μία τεράστια αποτυχία, μια και κανείς δεν μπορούσε να φανταστεί ότι τα μαμούνια-αραχνοειδή είναι όντα με νοημοσύνη, και μάλιστα πολύ υψηλού επιπέδου.

Επειτα από δύο πολύ μεγάλα χτυπήματα για την ανθρωπότητα, η κυβέρνηση αποφασίζει να οργανωθεί πολύ καλύτερα και να αντιμετωπίσει με πιο έξυπνο και στρατηγικό τρόπο τον κίνδυνο που ακούει στο όνομα "ΜΑΜΟΥΝΙΑ". Θα τα καταφέρουν να τα αφανίσουν από προσώπου... σύμπαντος; Την απάντηση σε αυτό το ερώτημα μόνο εσείς μπορείτε να τη δώσετε, παίζοντας το παιχνίδι...

GAMEPLAY - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οπως προανέφερα, πρόκειται για ένα squad based 3D strategy game. Αυτό σημαίνει ότι ελέγχετε μία ομάδα (squad) από πεζοναύτες σε τρισδιάστατο περιβάλλον με σκοπό να ολοκληρώσετε κάποιες αποστολές. Επίσης, το παιχνίδι περιέχει και στοιχεία role playing, στα οποία θα αναφερθούμε στη συνέχεια. Ξεκινώντας, λοιπόν, να παίζετε, σας ζητείται να επιλέξετε τη squad-ομάδα στην οποία θα ανήκετε, καθώς και το όνομα του κεντρικού χαρακτήρα, ο οποίος θα παίξει το ρόλο του Lieutenant. Αυτός είναι ο βασικός "ήρωας" της ομάδας, μια και είναι ο μοναδικός που μπορεί να εκτελέσει ενέργειες όπως να ζητήσει βοήθεια με Air-Strike, ενισχύσεις ή το αστρόπλοιο που θα μεταφέρει τους στρατιώτες σας αφού τελειώσουν την αποστολή τους. Φυσικά, όπως καταλαβαίνετε, με το θάνατο του Lieutenant σας θα αναγκαστείτε να εγκαταλείψετε την αποστολή σας και να την ξαναρχίσετε από την αρχή. Κατά τη διάρκεια της αποστολής θα ελέγχετε, εκτός από αυτόν, και άλλους πεζοναύτες οι οποίοι συνήθως είναι (σε αριθμό) από 12 μέχρι 18. Μπορούν να χωριστούν σε 3 επιμέρους ομάδες, εφόσον βέβαια το επιλέξετε. Κάθε μέλος της ομάδας σας που καταφέρνει να επιζήσει μετά το τέλος των αποστολών και ανάλογα με τον αριθμό αραχνοειδών που σκότωσε κερδίζει experience

SPECIAL UNITS

Medic: **Γιατρεύει τους πεζοναύτες σας και δίνει τη δυνατότητα σε μερικούς απ' αυτούς που πεθαίνουν να ξαναζωντανέψουν.**

Combat Engineer: **Επισκευάζει τις πανοπλίες των units σας και έχει τη δυνατότητα να τοποθετεί ή να αφοπλίζει νάρκες.**

MIST: **Stealth, ενώ μπορεί και να εξοντώνει με το Sniper Rifle του τα μαμούνια από μακριά.**

Special Talent: **Το πιο δυνατό unit του παιχνιδιού. Αναγνωρίζει αν υπάρχουν κρυμμένα μαμούνια, δημιουργεί προστατευτικά πεδία στα οποία μπορούν να κρυφτούν τα units σας και να ελέγξουν το μυαλό των μαμουνιών, ώστε να γίνουν φιλικά απέναντι στη squad σας και να επιτίθενται σε άλλα μαμούνια.**

points. Στο τέλος κάθε αποστολής τα experience points συλλέγονται, και εφόσον συγκεντρωθεί ένα συγκεκριμένο ποσοστό από experience, το μέλος ανεβαίνει "grade" (κάτι αντίστοιχο με το Level στα κανονικά RPGs), με αποτέλεσμα τα χαρακτηριστικά κάθε πεζοναύτη να αυξάνονται. Τα χαρακτηριστικά είναι παρόμοια με αυτά που συναντάμε και στα κανονικά RPGs: hit points, strength, accuracy κ.λπ. Εκτός αυτού όμως, αν κάποιος πεζοναύτης καταφέρει να επιζήσει μέσα από πολλές αποστολές και αποκτήσει ένα αρκετά μεγάλο grade, μπορεί να προβιβαστεί σε μεγαλύτερο rank. Ετσι, από Private μπορεί να γίνει Lance Corporal, από Lance Corporal, Corporal και πάει λέγοντας, μέχρι να επιτευχθεί το υψηλότερο rank, το οποίο είναι το 1st Lieutenant. Με κάθε rank που κερδίζει κάθε πεζοναύτης έχει τη δυνατότητα να χρησιμοποιεί όπλα και πανοπλίες πιο προηγμένης τεχνολογίας, οι οποίες, πιστέψτε με, θα σας χρειαστούν στις αποστολές σας, αφού από



Η οθόνη επιλογής όπλων και αντικειμένων.

ένα σημείο και μετά αυτές θα γίνουν πολύ δύσκολες, έως ακατόρθωτες (χεχε Mission: Impossible).

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι το παιχνίδι εισάγει με έναν πολύ πρωτότυπο τρόπο στοιχεία role playing, τα οποία παίζουν πολύ σπουδαίο ρόλο στη διεξαγωγή κάθε αποστολής.

Εκτός όμως από τον Lieutenant και τους απλούς πεζοναύτες, στο παιχνίδι μπορείτε να ελέγχετε και special χαρακτήρες, στους οποίους θα αποκτάτε πρόσβαση μετά την επιτυχία συγκεκριμένης αποστολής. Αυτοί είναι οι Medics (γιατροί), Combat Engineers (επισκευαστές), MIST (πεζοναύτες με ικανότητες stealth) και Special Talents (άνθρωποι με ειδικές σιωνιστικές-μαγικές ικανότητες).

Ξεκινώντας να παίζετε την κεντρική campaign του παιχνιδιού, θα βρεθείτε στην Update Screen. Η συγκεκριμένη οθόνη εμφανίζεται πριν από κάθε νέα αποστολή και σας δίνει πληροφορίες σχετικά με το τι έχει συμβεί στην προηγούμενη αποστολή σας. Σημειώστε ότι είναι η μοναδική οθόνη όπου μπορείτε να κάνετε save. Αφού διαβάσετε το κείμενο, προχωρείτε στην επόμενη οθόνη, η οποία είναι και η πιο βασική πριν από την έναρξη της αποστολής σας. Αυτή περιέχει τρία μέρη. Στο πρώτο δέχεστε briefing για το ποια είναι η αποστολή που πρέπει να ολοκληρώσετε και τι πρέπει να κάνετε σε αυτήν. Στο δεύτερο μέρος θα πρέπει να επιλέξετε μέσα από έναν αριθμό τα units που θα έχετε στην ομάδα σας. Εδώ θα πρέπει να δώσετε μεγάλη σημασία στα στατιστικά κάθε unit και να κάνετε προσεκτικά την επιλογή σας, μια και έχει μεγάλη σημασία για την εξέλιξη της αποστολής. Στην περίπτωση, βέβαια, που θέλετε να ξεκινήσετε την αποστολή σας γρήγορα υπάρχει και η επιλογή Auto-select, όπου ο υπολογιστής επιλέγει για εσάς τα units της ομάδας σας. Τέλος, η τρίτη επιλογή είναι αυτή των όπλων, πανοπλιών και αντικειμένων που θα έχει μαζί του κάθε πεζοναύτης, στην οποία, φυσικά, υπάρχει πάλι η επιλογή Auto-select για αυτούς που βιάζονται να δουν δράση. Αφού, λοιπόν, τελειώσετε με όλα τα παραπάνω, είστε... READY FOR ACTION!

Ξεκινώντας μία αποστολή, θα ακούσετε κάποιες περαιτέρω πληροφορίες για την αποστολή και στη συνέχεια είστε ελεύθεροι να ξεκινήσετε. Στην κεντρική οθόνη του παιχνιδιού βλέπετε σε μορφή 3D το περιβάλλον, καθώς και τους πεζοναύτες σας όπως βρίσκονται επάνω σε αυτό. Εδώ γίνονται όλες οι βασικές κινήσεις, όπως η εξερεύνηση και οι μάχες. Στο κάτω δεξιά μέρος της οθόνης βλέπετε σε ένα ειδικό παράθυρο όλα τα μέλη της ομάδας σας και με το πάτημα ενός ειδικού πλήκτρου μπορείτε να δείτε και τι όπλα κρατάει καθένα από αυτά. Στο αριστερό μέρος του ίδιου παραθύρου υπάρχουν οι σχηματισμοί που μπορεί να ακολουθήσει η ομάδα σας. Σημειώστε ότι αυτοί παίζουν μεγάλο ρόλο κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής. Ετσι, μπορείτε να επιλέξετε ένα σχηματισμό σε σχήμα "Y" για την περίπτωση που αντιμετωπίζετε μικρό αριθμό αραχνοειδών ή έναν κυκλικό σχηματισμό για την περίπτωση που είστε περικυκλωμένοι. Υπάρχουν συνολικά οκτώ σχηματισμοί με τους οποίους πρέπει να εξοικειωθείτε αρκετά και να καταλάβετε ποιος είναι προτιμότερος σε κάθε περίπτωση. Από το ίδιο παράθυρο μπορείτε να επιλέξετε και τα units σας, καθώς και να δημιουργήσετε υπομάδες.

Με την επιλογή κάποιου unit εμφανίζεται στο επάνω αριστερό μέρος της οθόνης ένα νέο παράθυρο. Στο κέντρο αυτού βλέπετε μία εικόνα με το πρόσωπο του unit που έχετε επιλέξει, ενώ γύρω της υπάρχουν τέσσερα τετραγωνάκια, δύο μπάρες και τέσσερις κύκλοι. Στα τετραγωνάκια βλέπετε τα όπλα και τα αντικείμενα που κουβαλάει το συγκεκριμένο unit. Από εδώ επιλέγετε ποιο είναι το "βασικό" όπλο (ποιο δηλαδή θα χρησιμοποιεί μέχρι να επιλέξετε το άλλο) και επίσης μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τα αντικείμενα που κουβαλάει. Οι δύο μπάρες είναι η energy bar, που δείχνει την κατάσταση της πανοπλίας σας, και η health bar, που δείχνει την κατάσταση της υγείας σας. Τέλος, οι τέσσερις κύκλοι δείχνουν το επιλεγμένο response state του συγκεκριμένου unit, το οποίο καθορίζει τη δράση του (επιθετική, αμυντική, stealthy).

Στο κάτω αριστερά μέρος της οθόνης βρίσκεται το panel, μέσω του οποίου δίνετε εντολές στα units σας και μπορείτε

ANIMATION

Σκηνές από το animated sequence της εισαγωγής του παιχνιδιού.





Προστατέψτε τη βάση από τα αντίπαλα μαμούνια!



Προστατέψτε την, είπα! Οχι, αφήστε την, μπάστε plasma-bugs, αλλέστε!

επίσης να καλέσετε Air-Strikes ή να χρησιμοποιήσετε κάποια από τις special abilities των specials σας (εφόσον φυσικά έχετε). Τέλος, με το πλήκτρο F10 βλέπετε το χάρτη της περιοχής στην οποία βρίσκεστε, όπου μπορείτε να δείτε τους εχθρούς σας, καθώς και τις βασικές τοποθεσίες των τρεχόντων objectives.

Το παιχνίδι έχει πολλές αποστολές οι οποίες, αν και φαινομενικά δεν είναι πρωτότυπες, στην πράξη διαφέρουν αρκετά από ανάλογες σε άλλα παιχνίδια και δίνουν έναν πρωτότυπο αέρα. Ετσι, σε μερικές θα πρέπει να βρείτε και να διασώσετε πληγωμένους πεζοναύτες, να καταστρέψετε τις λεγόμενες Bug-holes (οικήματα των μαμουνιών), να βρείτε χαμένους διοικητές, να προστατέψετε πόλεις από ορδές μαμουνιών και πολλές άλλες, που σίγουρα θα κρατήσουν πολύ καλή παρέα ακόμα και στους πιο hardcore strategy gamers.

ΤΙ ΔΕΝ ΜΟΥ ΑΡΕΣΕ

Το πιο εκνευριστικό ελάττωμα του παιχνιδιού, κατά την άποψή μου, είναι ότι δεν υπάρχει επιλογή Save κατά τη διάρκεια κάθε αποστολής. Ετσι, αν συμβεί κάτι, πεθάνει, για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας τον οποίο έχετε καταφέρει να κρατήσετε εν ζωή σε πολλές αποστολές και τον έχετε ανεβάσει σε αρκετά μεγάλο rank, θα πρέπει να ξαναρχίσετε την αποστολή από την αρχή. Εντάξει, αν αυτό συμβεί σε μία από τις πρώτες αποστολές που είναι σχετικά εύκολες. Αν γίνει σε μία αποστολή που σας έχει πάρει ήδη μία ώρα (ή και παραπάνω) για να φτάσετε στο σημείο που είστε, καταλαβαίνετε πόσο εκνευριστικό είναι να πρέπει να την ξαναρχίσετε από την αρχή. Απαράδεκτο κατά τη γνώμη μου.

Ενα άλλο μειονέκτημα του παιχνιδιού είναι το σύστημα σχηματισμών. Εάν, αφού έχετε επιλέξει έναν σχηματισμό για την ομάδα σας, αναθέσετε σε ένα άλλο unit να κάνει μία πράξη και, αφού την κάνει, αποφασίσετε να συνεχίσετε ξανά με όλα τα units, θα πρέπει από την αρχή να επιλέξετε το σχηματισμό που θέλετε, μια και το πρόγραμμα τον έχει ξεχάσει. Ντροπή! Ελπίζω το συγκεκριμένο πρόβλημα να φτιαχτεί σε κάποιο patch, διότι συχνά γίνεται εκνευριστικό, ενώ άλλοτε μπορεί να είναι ο λόγος για να ξαναρχίσετε την αποστολή.

Τέλος, δεν μπορώ να καταλάβω γιατί οι προγραμματιστές του παιχνιδιού δεν πρόσθεσαν έστω μία τυπική επιλογή multiplayer. Ζούμε σε μία εποχή που πλέον σχεδόν κάθε παιχνίδι που κυκλοφορεί διαθέτει δυνατότητα multiplayer. Πιστεύω πως, αν και το παιχνίδι είναι πολύ καλό, λόγω της έλλειψης multiplayer ίσως να μην έχει τη μεγάλη επιτυχία που θα μπορούσε να έχει.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Τα γραφικά είναι πολύ καλά. Καταρχήν, τα units της ομάδας σας και τα τέρατα είναι πολύ όμορφα σχεδιασμένα, με πολλές λεπτομέρειες (μπορείτε να δείτε τι όπλο και πανοπλία χρησιμοποιεί κάθε unit ή να καταλάβετε και μόνο από την έκφραση των τεράτων σε τι κατάσταση βρίσκονται), ενώ οι κινήσεις τους προκαλούν θαυμασμό ακόμα και αν τις βλέπετε σε έναν όχι και τόσο "πρόσφατο" υπολογιστή. Οι γύρω χώροι είναι πλούσιοι σε χρωματισμό, ενώ ο τρόπος που απεικονίζονται στην οθόνη ανεβάζει την ατμόσφαιρα στα ύψη. Τέλος, τα βιντεάκια του παιχνιδιού, αν και ελάχιστα, είναι εξίσου όμορφα και συναγωνίζονται αυτά ανάλογων παιχνιδιών (βλ. Starcraft).

Ο ήχος, τώρα, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί με μία λέξη μέτριος. Πολύ καλή δουλειά έχει γίνει στους ήχους των τεράτων και των όπλων των units, αλλά ως εκεί. Οι φωνές των πεζοναυτών κάνουν την ομάδα σας να φαίνεται κλωνοποιημένη, μια και όλα τα units έχουν την ίδια φωνή. Η μουσική είναι μετριότατη και ίσως το μοναδικό καλό μέρος στο speech είναι η φωνή του διοικητή σας στο briefing room. Πάντως, σε γενικές γραμμές ο τεχνικός τομέας είναι αρκετά καλός, κυρίως λόγω των πολύ καλών γραφικών.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Συνοψίζοντας, το Starship Troopers είναι ένα αρκετά καλό και πλούσιο παιχνίδι, με εξαιρετικό gameplay και πανέμορφα γραφικά. Αν είχε προσεχθεί λίγο παραπάνω σε κάποιους τομείς (ήχος, μηχανή Save, σχηματισμοί) και είχε έστω και ένα απλό multiplayer mode, θα μιλάγαμε για ένα hit! Οι φανατικοί strategάδες, καθώς και οι fans της ταινίας, θα πρέπει να το έχουν στη συλλογή τους.

PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	79
ΣΕΝΑΡΙΟ	85
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	85
GAMEPLAY	78

87



Ενα πολύ καλό strategy game, με role playing στοιχεία, το οποίο αν είχε προσεχθεί λίγο περισσότερο σε μερικούς τομείς, θα ήταν σίγουρα αυτή τη στιγμή στις λίστες με τα παιχνίδια με τις top πωλήσεις.

Dirt Track Racing Sprint Cars & Dirt Track Racing

Καλώς ήρθατε στον πρώτο επίσημο αγώνα αυτοκινήτων που γίνεται εξ ολοκλήρου σε λασπωμένα τερέν. Ενα είδος αγώνων που γνωρίζει μεγάλες πιένες στην άλλη άκρη του Ατλαντικού κάνει την εμφάνισή του και στη χώρα μας. Είναι όντως κάτι διαφορετικό; Μπορεί να μας συγκινήσει; Διαβάστε το ακόλουθο άρθρο και θα το διαπιστώσετε...

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
RATBAG/TAKE2
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium II 233MHz, 32MB RAM, κάρτα γραφικών 16bit, 65MB στο σκληρό δίσκο

του Σπύρου "Silencer" Μορφονιού
spirov@lycos.com

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ: ΚΑΤΩΤΕΡΟ / **ΜΕΣΟ** / ΑΝΩΤΕΡΟ / ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν και στην εισαγωγή αναφέρθηκα σε ένα παιχνίδι, θα παρατηρήσατε ότι οι τίτλοι που πρόκειται να σχολιαστούν σε αυτό το άρθρο είναι δύο. Ο λόγος είναι προφανής. Και οι δύο αναφέρονται στον ίδιο τύπο αγώνων, μόνο που ο ένας αφορά σε αυτοκίνητα που μπορεί να δείτε να κυκλοφορούν στο δρόμο, ενώ ο άλλος σε sprint cars. Παρ' όλα αυτά, λόγω της καταπληκτικής ομοιότητας που παρουσιάζουν οι δύο τίτλοι δεν θα τους παρουσιάσω ξεχωριστά. Οπου υπάρχει κάποια διαφορά θα την επισημάνω.

Αυτά τα σχόλια ήταν απαραίτητα προτού συνεχίσουμε, για να μπορέσετε να παρακολουθήσετε καλύτερα τη ροή του παρόντος άρθρου. Χωρίς, λοιπόν, ιδιαίτερες χρονοτριβές ας περάσουμε να δούμε τι μπορούν να προσφέρουν τα δύο αυτά παιχνίδια, που ας μην ξεχνάμε, απευθύνονται σε ένα αγοραστικό κοινό (εμάς δηλαδή) που δεν έχει ιδιαίτερη επαφή με τέτοιου είδους αγώνες.

ΣΤΟΧΟΣ

Ο στόχος σας είναι αρκετά συνηθισμένος και ως έναν βαθμό αναμενόμενος για τέτοιου είδους παιχνίδια. Ξεκινάτε ως άγνωστοι και νέοι οδηγοί, με πολλά όνειρα και φιλοδοξίες, αλλά και με πολύ λίγα χρήματα. Ετσι, μόλις που θα καταφέρετε να συντηρήσετε το πιο οικονομικό (και αργό βέβαια...) αυτοκίνητο, το οποίο δύσκολα θα μπορέσει να "χωρέσει" τα όνειρά σας. Παρ' όλα αυτά, με το "ταπεινό" αυτό αυτοκίνητο θα πρέπει να ξεκινήσετε το μακρύ ταξίδι σας προς τη δόξα. Η καταξίωση (και συνάμα η ολοκλήρωση του στόχου σας) θα έρθει όταν θα μπορέσετε να μπείτε στο Hall of Fame του Pennzoil World of Outlaws Series στο Sprint Cars ή να κερδίσετε την κορυφαία κλάση αγώνων, την Pro Stock Class, στο DTR.



Δείγμα της διαφορετικότητας των αυτοκινήτων σε μία από τις "δύσκολες" πίστες.



Ουπς, τι θέλει ένα Βυτιοφόρο στην πίστα;



Το εισαγωγικό μενού.



Ναι, ναι, το ξέρω, είμαι ο καλύτερος.

ΕΙΔΗ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Οι επιλογές που περιλαμβάνουν και οι δύο τίτλοι είναι αυτές που περιέχουν όλα τα racing games που κυκλοφορούν. Ετσι, υπάρχει η γνωστή επιλογή quick race, η career (και όχι carrier!) και η multiplayer. Στην τελευταία υποστηρίζεται η δημιουργία server από έναν παίκτη όπου οι υπόλοιποι κάνουν host σε αυτόν. Υπάρχει ακόμα η δυνατότητα να τοποθετηθούν passwords στον server, προκειμένου να κάνουν join σε κάθε παιχνίδι μόνο άτομα στα οποία ο παίκτης που έχει δημιουργήσει τον server έχει δώσει password. Επίσης, με τη χρήση του Gamespy μπορεί κάθε χρήστης να βρει servers που "φιλοξενούν" αγώνες στο δίκτυο, προκειμένου να συμμετάσχει.

Οσον αφορά στο single game, η επιλογή quick race είναι η γνωστή, που δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να διαλέξει αυτοκίνητο και πίστα και να δοκιμάσει τις επιδόσεις του σε αυτό το είδος των αγώνων. Τέλος, η τελευταία επιλογή με την οποία μπορεί κάποιος να τρέξει είναι η career, όπου επιλέγετε ένα όνομα, έναν αριθμό και ξεκινάτε την πορεία προς την καταξίωση.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ισως από τους πιο σημαντικούς παράγοντες σε racing games. Μαζί με την... εξέταση των γραφικών, όμως, αρχίζουν και οι απογοητεύσεις. Σκεφθείτε απλώς ότι η εισαγωγή του παιχνιδιού περιλαμβάνει μερικές (αν όχι όλες...) από τις καλύτερες γραφικές απεικονίσεις του παιχνιδιού. Ηδη από την επιλογή των αυτοκινήτων θα υποστείτε το πρώτο σοκ, που θα μεγαλώσει στη συνέχεια του παιχνιδιού. Ξεκινώντας με τα αυτοκίνητα που θα κληθείτε να επιλέξετε, η κατάσταση είναι απογοητευτική. Ολα, ή σχεδόν όλα, είναι πανομοιότυπα. Κάθε φορά που θα επιλέγετε μοντέλο από τα 5 με 6 που διατίθενται στην πρώτη και "ταπεινή" κατηγορία, θα παρατηρείτε μόνο μία αλλαγή στο χρώμα! Φανταστείτε πως ένας φίλος βλέποντάς με να επιλέγω αυτοκίνητο, μου είπε χαρακτηριστικά: "Εντάξει, δεν μας ενδιαφέρει το χρώμα, τα αυτοκίνητα δείξε μου...". Βέβαια, για να μην είμαι τόσο αυστηρός



με το παιχνίδι, υπάρχουν και 1 ή 2 αυτοκίνητα που έχουν διαφορετική μάσκα φώτων από τα άλλα.

Τέλος πάντων, κάνετε την καρδιά σας πέτρα και πριν ακόμα να βάψετε το CD του παιχνιδιού μπλε και να το πετάξετε στη θάλασσα (μπλε, για να μη φαίνεται) επιλέγετε κάποιον αγώνα για να τρέξετε. Προς μεγάλη απογοήτευσή σας (αν και κάτι μέσα σας έλεγε να μην είστε σίγουροι πως θα δείτε κάτι διαφορετικό), όμως, η κατάσταση δεν παρουσιάζει καμία βελτίωση. Εκτός από τα αυτοκίνητα, που όπως προείπα είναι ίδια, και η κίνησή τους είναι εντελώς αφύσικη. Το μόνο που θα δείτε να κινείται πάνω τους είναι οι ρόδες που στρίβουν, και αυτό μόνο σε δύσκολες στροφές. Στις σχετικά μικρές στροφές δεν θα καταφέρετε να τις ξεχωρίσετε από το "σώμα" του οχήματός σας. Επιπλέον τα αυτοκίνητα που βρίσκονται περιμετρικά της πίστας (άσχετα με τον αγώνα), αν τα πλησιάσετε από περιέργεια ή γιατί κάποιος ανταγωνιστής σας σάς "βοήθησε", θα διαπιστώσετε πως πρόκειται για υπέροχα σχεδιασμένα... κιβώτια σε σχήμα αυτοκινήτου!

Βέβαια, και στα δύο παιχνίδια υπάρχει κοινό, το οποίο έχει κατακλύσει τις εξέδρες, κατά διαστήματα μάλιστα ακούγεται! Μόνο που η εντύπωση που δίνει είναι αυτή κακόγουστης ταπετσαρίας τοποθετημένης με τέτοιον τρόπο ώστε δείχνει πως προσπαθεί να συμμαζέψει τα ασυμμάζευτα.

Πάνω που είχα "συνηθίσει" τον περιβάλλοντα χώρο του παιχνιδιού ήρθε το τελειωτικό χτύπημα, το οποίο μάλιστα ήταν διπλό! Προτού αναφερθώ σχετικά, επιτρέψτε μου να τονίσω πως, σύμφωνα με τα manuals, οι δύο τίτλοι κάνουν χρήση της "latest 3D technology throughout the game...". Ας μου τη δείξουν και εμένα, βρε παιδιά, που κόντεψα να κάνω χρήση απαγορευμένων ουσιών από αυτά που έβλεπα. Εχουμε και λέμε, λοιπόν. Πρώτα από όλα, έστω (μα καλά, μαθηματικός είμαι;) ότι τρακάρετε. Μα ούτε μια γρατσουνιά; Πάρτε όσο μεγαλύτερη φόρα μπορείτε και "δοκιμάστε" τις αντοχές του



Δείγμα των γραφικών.

κοντινότερου τοίχου. Αν δείτε την παραμικρή αλλαγή στο αυτοκίνητό σας, παρακαλώ στείλτε μου e-mail με σχόλια του στυλ: "Μα καλά, τόσο στραβός είσαι;", "φόρα γυαλιά, ρεεε..." κ.λπ. Βέβαια, αν δείτε μετά τον αγώνα το αυτοκίνητό σας και τα στοιχεία του, θα εμφανίζει κάποιο σημαντικό ποσοστό ζημιάς, την οποία, όμως, δεν θα μπορέσετε ποτέ να δείτε απεικονισμένη πάνω σε αυτό. Το όχημα θα παραμένει πάντοτε, εξωτερικά πάντα, όπως την ημέρα που το πρωτοαγοράσατε. Τι καλά να συνέβαινε και με τα πραγματικά αυτοκίνητα αυτό. Αυτή ήταν η μία ένστασή μου. Οσον αφορά στη δεύτερη - ακόμα προσπαθώ να καταλάβω ποια από τις δύο είναι χειρότερη- διαβάστε στη συνέχεια. Τα παιχνίδια, αν δεν με απατούν η όρασή μου, ο αρχισυντάκτης μου, όσοι τα είδαν εκτός από εμένα κ.λπ., ονομάζονται Dirt track racing και Dirt track racing - Sprint cars, με το δεύτερο μάλιστα να είναι το official game από την Pennzoil. Δεν φτάνει, λοιπόν, που έχουμε ήδη υποστεί αρκετά προκειμένου να παίξουμε αυτό το παιχνίδι που εξελίσσεται σε απίστευτα εύκολες (οι περισσότερες είναι σχεδόν κυκλικές) και υπερβολικά μικρές σε μήκος και τόσο λασπωμένες όσο δεν γίνεται πίστες, αλλά η λάσπη αυτή είναι τελείως εικονική. Εννοώ, αυτό που ίσως κανένας δεν θέλει να πιστέψει. Οτι, δηλαδή, σε κανέναν από τους αγώνες που έλαβα μέρος δεν είδα το παραμικρό ίχνος λάσπης πάνω στο αυτοκίνητο. Είναι αδιανόητο να παίρνω μέρος σε υπερβολικά λασπωμένες πίστες και να μη λασπώνεται το αυτοκίνητό μου. Δεν μπορώ να δεχθώ πως τελειώνω τον αγώνα και το αυτοκίνητό μου είναι λες και μόλις το έβγαλα από το πλυντήριο!

Μετά από αυτά τα, κάθε άλλο παρά θετικά, σχόλια για τα γραφικά των δύο τίτλων, περνάμε στον ήχο. Εδώ η κατάσταση παραμένει σε επίπεδα αρκετά κάτω του μετρίου. Σε ό,τι αφορά τον ήχο υπάρχουν τα απολύτως απαραίτητα, ενώ και οι ηχογραφήσεις δεν είναι οι καλύτερες δυνατές.

Γενικά, αυτοί οι δύο τίτλοι μπορεί να σας μείνουν στη μνήμη για οτιδήποτε άλλο εκτός από τα γραφικά και τον ήχο. Εδώ, δυστυχώς, θα πρέπει να συμφωνήσω με τον αγαπητό συνάδελφο Μανώλη "Flying Greekman" Φουρνιστάκη (γνωστών φιλοπράσινων συναισθημάτων - όχι δεν είναι οικολόγος!), πως όταν βλέπετε παιχνίδι το οποίο είναι licensed, μάλλον θα πρέπει προκαταβολικά να απογοητεύεστε για την ποιότητά του, παρά να ελπίζετε σε κάτι καλό. Ελπίζω και εύχομαι να αλλάξει κάτι στο μέλλον.

Αρκετά, όμως, με την ανάλυση του ήχου και των γραφικών του παιχνιδιού. Αν εξακολουθείτε (μάλλον από περιέργεια για τη συνέχεια) να διαβάζετε το παρόν άρθρο, τότε ακολουθήστε με στο...



Αυτό το Βυτιοφόρο κάτι μου θυμίζει. Καλέ, πού το ξανάδα, πού το ξανάδα...

GAMEPLAY - ΕΘΙΣΜΟΣ

Και σε αυτούς τους τομείς τα δύο παιχνίδια είναι σχεδόν πανομοιότυπα. Να φανταστείτε πως αρχικά μου είχε δοθεί η εντύπωση πως το ένα ήταν expansion του άλλου και για άγνωστο λόγο είχαν κυκλοφορήσει ταυτόχρονα. Η μοναδική διαφορά που κατάφερα να εντοπίσω (και πιστέψτε με, δεν ήταν ιδιαίτερα δύσκολο) ήταν πως βρήκα το DTR-Sprint cars unplayable. Μη βιάζεστε, αυτή τη φορά δεν έχει να κάνει με το παιχνίδι η παρατήρηση. Απλώς τα sprint cars είναι πισωκίνητα. Καθώς ποτέ στη ζωή μου δεν έχω οδηγήσει πισωκίνητο αυτοκίνητο, στις στροφές δεν μπορούσα να το μαζέψω με τίποτα. Στο συγκεκριμένο θέμα, πρέπει να παραδεχτώ πως η Ratbag κράτησε τουλάχιστον τα προσχήματα και τα πισωκίνητα συμπεριφέρονται σε γενικές γραμμές ως τέτοια.

Σε γενικές γραμμές, το gameplay των δύο τίτλων είναι απλοϊκό όσο θα έπρεπε, χρησιμοποιώντας λίγα πλήκτρα για την κίνηση και κάποια extra που χρησιμεύουν στην αλλαγή κάμερας, τις ταχύτητες (για όσους παίζουν με manual transmission...) και στο χειρόφρενο. Ετσι, ένα πρόβλημα για το οποίο δεν θα πρέπει να ανησυχείτε είναι ο έλεγχος του αυτοκινήτου, μια και, ακόμα και από το πληκτρολόγιο, δεν είναι δύσκολος. Προτού όμως τρέξετε, θα πρέπει να διαλέξετε, όπως προαναφέραμε, αυτοκίνητο μέσα από μία... πληθώρα 5-6 αυτοκινήτων και έναν κυκεώνα παραμέτρων για το καθένα από αυτά (3: chassis, max speed, engine capacity) με τις περισσότερες από αυτές να είναι ίδιες για τα αυτοκίνητα. Κατά τον αγώνα κάτι που επίσης δεν θα σας προβληματίσει είναι η δυσκολία κάθε πίστας. Οπως προανέφερα, είναι απίστευτα μικρές σε μήκος και οι πιο δύσκολες έχουν απλά σχήμα "8". Αυτό γιατί οι άλλες αποτελούν παραλλαγές των σχημάτων της έλλειψης και του κύκλου (τελικά μάλλον μαθηματικός είμαι), οπότε δεν είναι καν άξιες ιδιαίτερης αναφοράς. Κάτι τέτοια με κάνουν να απορώ πώς είναι δυνατόν να παρακολουθεί κανείς (πόσο μάλλον να παίζει) τέτοιου είδους αγώνες. Μία διευκόλυνση, την οποία πιστεύω πως θα βρείτε χρήσιμη (και παρέχεται βέβαια από το manual), είναι πως στον αγώνα ξεκινάτε στην ακριβώς αντίθετη θέση από αυτήν που θα τερματίσετε στο qualify, δηλαδή αν τερματίσετε 12ος, θα ξεκινήσετε 1ος, με σκοπό να γίνουν περισσότερο θεαματικές (έλα, Αλέκο, τι

Ε Π Ι Δ Ο Σ Ε Ι Σ

DIRT TRACK RACING-SPRINT CARS

ΓΡΑΦΙΚΑ	68
ΗΧΟΣ	55
GAMEPLAY	68
ΕΘΙΣΜΟΣ	63
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85

61



Είδατε τις φωτογραφίες, διαβάσατε το άρθρο (μπράβο, θηρία...), η απόφαση δική σας.



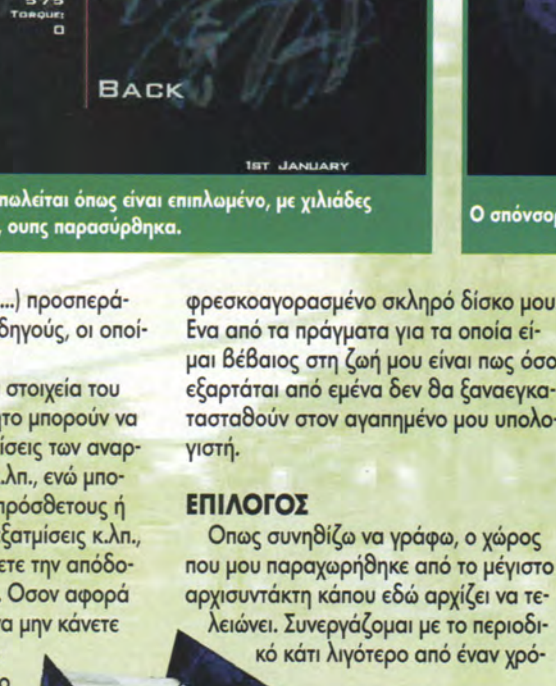
Το πρώτο μου αυτοκίνητο πωλείται όπως είναι επιπλωμένο, με χιλιάδες αναμνήσεις φορτωμένοοο, ουης παρασύρθηκα.



Ο σπόνσοράς μου.

να γίνουν; αχαχαχαχαχα...) προσπεράσεις από τους καλούς οδηγούς, οι οποίοι βρίσκονται πιο πίσω.

Οσον αφορά σε άλλα στοιχεία του gameplay, στο αυτοκίνητο μπορούν να γίνουν οι κλασικές ρυθμίσεις των αναρτήσεων, των ελαστικών κ.λπ., ενώ μπορείτε και να αγοράσετε πρόσθετους ή καλύτερους κινητήρες, εξατμίσεις κ.λπ., προκειμένου να βελτιώσετε την απόδοση του αυτοκινήτου σας. Οσον αφορά στο DTR, καλό θα ήταν να μην κάνετε αλλαγές στο αυτοκίνητο που αγοράζετε για τις πιο εύκολες κούρσες, μια και οποιαδήποτε αναβάθμιση το καθιστά αρκετά καλύτερο του ανταγωνισμού της κατηγορίας του και το παιχνίδι δεν σας επιτρέπει να συμμετάσχετε με αυτό το αυτοκίνητο στους εύκολους (και πρόσφορους για να μαζέψετε χρήματα...) αγώνες.



Πρέπει να μιλήσω και για τον εθισμό του παιχνιδιού, έτσι; Υπήρξαν τίτλοι που απογοήτευσαν σε βασικούς τομείς (βλ. γραφικά- ήχος), παρ' όλα αυτά όμως δημιούργησαν κοινό γιατί είχαν τρομερό εθισμό που βασιζόταν ίσως στο gameplay ή αλλού. Δυστυχώς, τα δύο αυτά παιχνίδια δεν ανήκουν σε καμία περίπτωση στην παραπάνω κατηγορία. Στον υπολογιστή μου έμειναν εγκατεστημένα τον απολύτως απαραίτητο χρόνο για τη συγγραφή του παρόντος άρθρου και για τις φωτογραφίες που βλέπετε να το συνοδεύουν. Με το που έβγαλα την "υποχρέωση", που λέει και ο λαός, τα έβγαλα οριστικά από τον φρεσκοαγορασμένο σκληρό δίσκο μου. Ενα από τα πράγματα για τα οποία είμαι βέβαιος στη ζωή μου είναι πως όσο εξαρτάται από εμένα δεν θα ξαναεγκατασταθούν στον αγαπημένο μου υπολογιστή.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οπως συνηθίζω να γράφω, ο χώρος που μου παραχωρήθηκε από το μέγιστο αρχισυντάκτη κάπου εδώ αρχίζει να τελειώνει. Συνεργάζομαι με το περιοδικό κάτι λιγότερο από έναν χρόνο και έχω γράψει αρκετά άρθρα. Το παρόν όμως πρέπει να είναι το πρώτο που παρακαλούσα να τελειώσει! Ειλικρινά, δεν μπόρεσα να βρω κάτι που να δικαιολογεί την ύπαρξη των δύο αυτών παιχνιδιών στον υπολογιστή μου. Κρίμα για τις υψηλές κάρτες γραφικών που προτρέπει τους χρήστες να έχουν. Αν σκέφτεστε να αγοράσετε μία Voodoo5 ή μια GeForce για να παίξετε αυτά τα παιχνίδια, πάρτε την κάρτα αλλά όχι τα παιχνίδια.

Οσο και να προσπαθώ, δεν μπορώ να βρω κάτι αξιοσημείωτο για τον επίλογο (άλλωστε δεν πιστεύω πως έφτασε κάποιος αναγνώστης ως εδώ...). Μήπως είναι η δυνατότητα για replay που μας δίνει το DTR-Sprint cars; Μήπως το ότι έχουμε να κάνουμε με κάτι τελείως διαφορετικό και καλό θα ήταν να το δοκιμάσουμε; Μάλλον όχι. Αν μας πρότεινε κάποιος ένα καινούριο αυτοκίνητο, το οποίο έχει πολλά καινοτόμα στοιχεία, αλλά και εξίσου πολλά προβλήματα, προέρχεται δε από μία χώρα που δεν γνωρίζουμε, θα το αγοράζαμε; Φυσικά όχι. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει και με τους δύο τίτλους. Προέρχονται από έναν χώρο του αυτοκινήτου που μου είναι παντελώς άγνωστος. Περιέχουν πάρα πολλά προβλήματα και σε καμία περίπτωση δεν μπορούν να σταθούν απέναντι στον ανταγωνισμό, ούτε όταν αυτός τρέχει σε "low detail". Γιατί να τα αγοράσουμε, λοιπόν; Χώρια που είναι δύο σχεδόν ίδια παιχνίδια με πολύ μικρές διαφορές μεταξύ τους.

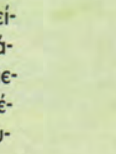
Επιτέλους, το τετρασέλιδο κοντεύει να τελειώσει και μαζί με αυτό τελειώνει και η ενασχόλησή μου με τα παιχνίδια αυτά. Απορώ πώς η Take2 ανέλαβε να τα διανείμει. Μάλλον υπερεκτίμησε τις δυνατότητές τους ή υποτίμησε τους gamers. Αν συμβαίνει το πρώτο, εντάξει, όλοι κάνουμε λάθη, αν συμβαίνει όμως το δεύτερο, τότε έπεσε έξω στους υπολογισμούς της. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

DIRT TRACK RACING

ΓΡΑΦΙΚΑ	65
ΗΧΟΣ	53
GAMEPLAY	65
ΕΘΙΣΜΟΣ	60
ΠΡΩΤΟΤΥΠΙΑ	85

59



Ο ανταγωνισμός είναι δύσκολος και έτσι δεν θα μπορέσουμε...

BLAIR WITCH VOL. 2: THE LEGEND OF COFFIN ROCK

Η ταινία "Blair Witch" έκανε στην Αμερική πάταγο. Δημιούργησε μία ολόκληρη μυθολογία γύρω από το πώς δημιουργήθηκε και το αν είναι πραγματική ιστορία. Δεν ντρέπομαι να πω ότι για αρκετό καιρό πίστευα πως πρόκειται για δραματοποιημένα αληθινά γεγονότα. Είχα χάψει, δηλαδή, το παραμύθι που οι συντελεστές της ταινίας είχαν προσπαθήσει -και μάλλον πέτυχαν- να δημιουργήσουν. Η ταινία αυτή καθ' εαυτή δεν μου άρεσε ιδιαίτερα, τη βρήκα πολύ "αμερικάνικη" για τα γούστα μου. Τι θα σκεφτόσαστε, όμως, αν κάποιος σας έλεγε ότι το Blair Witch Volume 1: Rustin Parr είναι ένα παιχνίδι πολύ καλύτερο από την ομώνυμη ταινία; Δεν θα σας κινούσε το ενδιαφέρον να το δείτε;

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
HUMAN HEAD STUDIOS/GATHERING OF DEVELOPERS/TAKE 2 SOFTWARE (http://blairwitch.godgames.com/vol 2.htm)

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 2 Celeron, 64MB RAM, Windows 98/NT4.0/2000, DirectX 7.0a, CD-ROM drive, 2MB SVGA κάρτα γραφικών με DirectX certified drivers, 16bit Windows συμβατή κάρτα ήχου με DirectX certified drivers, πληκτρολόγιο και 100% Microsoft συμβατό mouse, 850MB στον σκληρό και τουλάχιστον 200MB ελεύθερα Virtual Memory

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Η The Gathering of Developers, υπεύθυνη για το στρατηγικό σχεδιασμό του παιχνιδιού, επέλεξε -όχι τυχαία προφανώς- να εμφανιστεί το παιχνίδι ταυτόχρονα με την κυκλοφορία στις ΗΠΑ του Book of Shadows: Blair Witch 2, της συνέχειας δηλαδή της ταινίας που τόσο μεγάλη εντύπωση προκάλεσε στην Αμερική.

Το Blair Witch Volume 2: The Legend of Coffin Rock αναπτύχθηκε από τη Human Head Studios και στηρίζεται και αυτό στην περιβόητη Nocturne engine. Για άγνωστους σε εμένα λόγους η εισαγωγή του δεν "φαινόταν" στον υπολογιστή μου. Απλώς ακουγόταν μόνο η ομιλία της εκφωνήτριας. Οσοι αντιμετωπίζετε το ίδιο πρόβλημα πηγαίνετε στο directory όπου έχετε εγκαταστήσει το παιχνίδι και κοιτάξτε μέσα στο subdirectory \video. Θα δείτε το αρχείο "opening.avi". Τρέχοντάς το θα δείτε κανονικά την εισαγωγή που πριν δεν μπορούσατε να δείτε.





ΣΕΝΑΡΙΟ

Το Blair Witch 2 ξεκινά με ένα απόσπασμα από την ταινία και περιγράφει μία τελετουργική δολοφονία που συνέβη στο Coffin Rock προς τα τέλη του 1800. Η ιστορία του παιχνιδιού ξεκινά με εσένα, έναν πληγωμένο στρατιώτη, να ξαναβρίσκεις τις αισθήσεις σου κάπου κοντά στην πόλη Burkittsville, στο Maryland, όπου εξελίσσονται και τα τρία επεισόδια της σειράς.

Υποφέροντας από αμνησία λόγω ενός χτυπήματος στο κεφάλι, δεν θυμάσαι ούτε ποιος είσαι ούτε πώς λέγεσαι. Ετσι οι ντόπιοι σε "βαφτίζουν" Lazarus. Καθώς βοηθάς στην αναζήτη-

ση ενός χαμένου παιδιού, μία σειρά flashbacks της χαμένης μνήμης σου αποκαλύπτουν ότι είχες βρεθεί κατά το παρελθόν στην περιοχή αυτή ως στρατιώτης. Συγκεκριμένα ήσουν εκεί το 1863! (σ.σ.: Δεν είμαι απόλυτα σίγουρος, αλλά νομίζω ότι υπάρχει ένα θεματικά όμοιο επεισόδιο της σειράς "The X-Files". Οπως και να έχουν τα πράγματα, ακόμη και στην περίπτωση που κάνω λάθος, έχει κυκλοφορήσει άλλη ταινία με το παρόμοιο θέμα. (Αντρέα, όντως για τη σειρά "The X-Files" πρόκειται και συγκεκριμένα για το επεισόδιο "The field where i died" του τέταρτου κύκλου. - Vantor)

Το παιχνίδι στη συνέχεια εξιστορεί δύο ξεχωριστές -αλλά παράλληλες- ιστορίες: Ως Lazarus ζεις στο παρόν (περίπου στα 1886) και έχεις αναμνήσεις με εμπειρίες από τον εμφύλιο πόλεμο. Οπως είναι φυσικό, το inventory και τα εφόδιά σου δεν "μοιράζονται" ανάμεσα στις δύο υπάρξεις-ενσαρκώσεις σου και, τελικά, βρίσκεσαι να πολεμάς δύο διαφορετικές δυνάμεις: μία υπερφυσική στο παρόν και τις ομοσπονδιακές δυνάμεις στο παρελθόν.

Οταν επανακτάς τις αισθήσεις σου, βλέπεις από πάνω σου ένα νεαρό κορίτσι, τη Robin Weaver, η οποία σε καλεί να την ακολουθήσεις. (Οσοι έχετε παίξει το πρώτο επεισόδιο της σειράς θα έχετε συνειδητοποιήσει ότι πρόκειται για την ίδια Robin Weaver που συναντάτε εδώ.) Σε οδηγεί στο σπίτι της γιαγιάς της, η οποία, καθώς πέφτεις αναίσθητος στα πόδια της, αναλαμβάνει να θεραπεύσει τις πληγές σου. Λίγο μετά η μικρή Robin εξαφανίζεται και σχεδόν αμέσως δημιουργείται μία ομάδα για την αναζήτησή της. Η γιαγιά της σε πληροφορεί ότι αυτή η ομάδα είναι "καταραμένη" και καταδικασμένη σε βέβαιη αποτυχία. Είναι σίγουρη ότι όσοι συμμετέχουν σε αυτή θα οδηγηθούν στο θάνατο από μία μη "γήινη" δύναμη που κατοικεί στην περιοχή του δάσους, ενώ εσύ θα καταφέρεις τελικά να βρεις τη μικρή Robin.

Καθώς αναζητάς τη χαμένη κοπέλα, βιώνεις μία σειρά από flashbacks που σε οδηγούν πίσω στο 1863, όταν υπηρετούσες ως υπολοχαγός στον ομοσπονδιακό στρατό κατά τη διάρκεια του εμφυλίου πολέμου. Σιγά σιγά θυμάσαι μία τρομερή εμπειρία που είχες ενώ η





ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΜΕ ΤΗ SOYNDBLASTER LIVE 1024... ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ

1. Η εταιρεία υποστηρίζει ότι αν ένας παίκτης έχει την κάρτα ήχου SoundBlaster Live και το παιχνίδι παρουσιάζει κολλήματα, αυτό σημαίνει ότι έχει το παλιό LiveWare 2.0 software, οπότε συνιστά το downloading από το site της SoundBlaster του LiveWare 3.0.

Προσωπικά, αν και δεν συμπαθώ τα προϊόντα της Creative λόγω της ελλιπούς υποστήριξής τους με νέους drivers, αγόρασα την υποδεικνυόμενη κάρτα (SoundBlaster Live 1024), διότι -σκέφτηκα- ήταν καιρός να αισθανθώ τη νέα ποιότητα ήχου που υποτίθεται ότι παρέχει.

Το πρόβλημα δημιουργήθηκε με την αλλαγή του mainboard, του επεξεργαστή και της μνήμης του υπολογιστή μου. Πήρα ένα mainboard το οποίο στηρίζεται στο 815 chipset της Intel. Επανεγκατέστησα, φυσικά, από την αρχή τα Windows 98 SE (και όχι τα ME, όπως κάνουν πολλοί, καθώς είναι πιο αργά από τα SE) και όλα τα προγράμματά μου. Το πρόβλημα που αντιμετώπιζα ήταν ότι ο υπολογιστής μου κάθε τόσο κολλούσε, "καρφωνότανε" όπως λένε. Δοκίμασα διάφορες λύσεις επί δεκαπέντε ημέρες (αλλαγές μνήμης -παράγγειλα και επώνυμη και ακριβή μνήμη-, καλωδίων σύνδεσης των σκληρών, αφαίρεσης μερικών συσκευών), αλλά τίποτα! Τα κολλήματα ... κολλήματα. Ξαφνικά, και ενώ ήμουν έτοιμος να αλλάξω mainboard, μου ήρθε η έμπνευση: "Μήπως φταίνε οι τελευταίοι drivers της κάρτας ήχου που είχα κατεβάσει από το Internet;" σκέφτηκα.

Στο παρελθόν φίλοι μου είχαν αντιμετωπίσει ανάλογα φαινόμενα με κάρτες ήχου. Απεγκαθιστώ, λοιπόν, τους drivers της κάρτας ήχου τελείως, βγάζω και την κάρτα ήχου ως συσκευή από το Control Panel, κάνω επανεκκίνηση, ο υπολογιστής ξαναβρίσκει δύο άγνωστες συσκευές (την κάρτα ήχου, δηλαδή), κάνω την εγκατάσταση του Liveware 2.0 από το CD της κάρτας και, ω του θαύματος, όλα λειτουργούσαν κανονικά. Τέρμα τα κολλήματα! Χαράς ευαγγέλια, που λένε. Δοκίμασα από περιέργεια ξανά τους drivers LiveWare 3.0 της SoundBlaster... και πάλι τα ίδια κολλήματα. Τελικά, αποφάσισα να λειτουργώ την κάρτα με τους drivers 2.0, μέχρι που ήρθε το συγκεκριμένο παιχνίδι.

Ο μεγάλος προβληματισμός μου τώρα:

Α. Χωρίς το LiveWare 3.0 το παιχνίδι κολλά κάθε τόσο.

Β. Με το LiveWare 3.0 το παιχνίδι παίζει κανονικά, αλλά κολλά κάθε τόσο ο υπολογιστής μου.

Γ. Εγώ όφειλα να παίξω το παιχνίδι και, ει δυνατόν, να το τελείωνα, διότι έπρεπε να κάνω review.

Υπάρχει λύση που μπορείτε να μου προτείνετε;

2. Παρεμπιπτόντως το προηγούμενο παιχνίδι (Blair Witch Volume 1) δεν έτρεχε στο UltraPlex 40X SCSI CD-ROM της Plextor όπου το δοκίμασα, οπότε αναγκάστηκα να το τρέξω σε ένα DVD-ROM. Αυτό το παιχνίδι λειτούργησε κανονικά με προαναφερθέν CD-ROM! Και τα δύο παιχνίδια στηρίζονται στην ίδια system engine. Αραγε γιατί το πρώτο παιχνίδι της σειράς δεν τρέχει σε SCSI CD-ROM, ενώ το δεύτερο τρέχει κανονικά; Ατιμα πράγματα οι υπολογιστές, μηχανήματα του διαβόλου, όπως λέει και ένας φίλος μου.

3. Στο review του πρώτου παιχνιδιού της σειράς έγραφα για το πρόβλημα που υπάρχει όταν κάνεις minimize το παιχνίδι πατώντας τα πλήκτρα ALT και TAB και κοιτάς την taskbar (την μπάρα στο κάτω μέρος των Windows). Ε, ούτε να με άκουγαν αυτή τη φορά! Το απαράδεκτο "NOCTURNE" έχει εξαφανιστεί και πλέον το παιχνίδι γράφει κανονικά "COFFIN ROCK". Τόσο δύσκολο ήταν, λοιπόν;











ομάδα σου αναζητούσε στο ίδιο δάσος μία ομάδα ιππέων του εχθρού. Κάθε τοποθεσία που επισκέπτεσαι στο 1886 ενεργοποιεί μία απωθημένη μνήμη για ό,τι είχε συμβεί στο ίδιο μέρος το 1863. Μόνο αποκαλύπτοντας τα μυστικά του παρελθόντος θα μπορέσεις να αντιμετωπίσεις τη διαβολική δύναμη που απειλεί την περιοχή γύρω από το Burkittsville.

Η ιστορία μας, λοιπόν, εξελίσσεται εξήντα χρόνια πριν από τα γεγονότα του πρώτου παιχνιδιού της σειράς. Παρ' όλο που η Robin Weaver επανεμφανίζεται μυστηριωδώς λίγες μέρες αργότερα, η ομάδα που την αναζητούσε χάνεται από προσώπου γης. Μία άλλη ομάδα αναζήτησης στέλνεται για να τη βρει στο Coffin Rock. Λέγεται ότι κάποιοι είδαν εκεί τα μέλη της πρώτης ομάδας τελετουργικά δολοφονημένα. Οταν, όμως, φτάνουν εκεί για να πάρουν τα πτώματα δεν βρίσκουν τίποτα εκτός από μία μυρωδιά θανάτου που απλώνεται σε ολόκληρη την εποχή. Εσύ πρέπει να βρεις τι ακριβώς συνέβη στο δάσος και γιατί η μικρή Robin Weaver εξαφανίστηκε.

Η ιστορία του παιχνιδιού είναι κατά την εκτίμησή μου πιο ενδιαφέρουσα από εκείνη του πρώτου της σειράς, κάτι το οποίο θεωρώ σημαντικό.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά είναι εξαιρετικά εντυπωσιακά. Καταρχήν, το παιχνίδι είναι από τα λιγοστά του είδους που υποστηρίζουν αναλύσεις μέχρι και 1.280x1.024. Οπως και στο πρώτο της σειράς, για να τρέξεις το παιχνίδι στην ανάλυση αυτή πρέπει να έχεις μία 3D κάρτα γραφικών με 16MB μνήμη (η εταιρεία προτείνει τις Matrox G400, ATI Rage 128 και GeForce video cards). Το Coffin Rock φαίνεται να διαθέτει περισσότερο φωτισμό και χρώματα από ό,τι το πρώτο της σειρά που σε γενικές γραμμές κινούνταν σε ένα σχετικά μουντό περιβάλλον.

Τα γραφικά είναι καλοσχεδιασμένα, έχουν ωραίους χαρακτήρες, εξαιρετικά backgrounds, εντυπωσιακούς χρωματισμούς, που ταιριάζουν απόλυτα με την ατμόσφαιρα μυστηρίου που διαπερνά το παιχνίδι, και πλήθος καλών video sequences.

Ο ήχος είναι επίσης εξαιρετικός. Διαθέτει ωραία background μουσική, αρκετά καλά ηχητικά εφέ και θαυμάσιες ομιλίες. Η ποιότητα του speech κινείται περίπου στα ίδια επίπεδα με εκείνη του πρώτου της σειράς. Φυσικά και εδώ μπορείτε να βλέπετε όλους τους διαλόγους σε κείμενο επάνω στην οθόνη. Θα ήταν όλα σχεδόν τέλεια αν μπορούσες να βλέπεις και την εισαγωγή του παιχνιδιού σε κείμενο επί της οθόνης.



Η οπτική θέα του Coffin Rock είναι τρίτου προσώπου και αποτελεί ένα κράμα πλήρους περιστροφικής κίνησης 360 μοιρών, αλλά και οπτικών γωνιών που αλλάζουν καθώς κινείσαι σε συγκεκριμένα σημεία επάνω στην οθόνη. Ο χειρισμός απαιτεί εξοικείωση από το χρήστη, αλλά -πιστέψτε με- δεν έχω δει πιο ολοκληρωμένη

DEFAULT ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΩΝ ΣΕ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΠΛΗΚΤΡΟΛΟΓΙΟΥ

Πλήκτρο	Λειτουργία	Πλήκτρο	Λειτουργία
F1	Εμφανίζει/Εξαφανίζει το Quick Help επάνω στην οθόνη δράσης		
F2	Save game	F6	Quick save
F3	Restore (load) game	F9	Quick load
F5	On/Off τον ήχο	F11	Αυξάνει τη φωτεινότητα
F12	Μειώνει τη φωτεινότητα στην οθόνη (gamma)		
esc	Pause	W	Κινείσαι μπροστά
S	Κινείσαι πίσω		
←	Στρίβεις αριστερά	→	Στρίβεις δεξιά
Shift + →	Τρέχεις προς την κατεύθυνση που θέλεις		
Alt	Ενεργοποιεί την πλάγια κίνηση		
A	Πλάγια βήματα αριστερά	D	Πλάγια βήματα δεξιά
Ctrl	Δράση/ Πυροβολείς		
Q	Η λάμπα	F	Τραβάς το όπλο σου
E	Ρίχνεις το αντικείμενο ή το όπλο που κρατάς		
-	Επόμενη τροφοδοσία-γέμισμα όπλου		
↑	Σημαδεύεις προς τα επάνω	↓	Σημαδεύεις προς τα κάτω
1	Διαλέγεις το πιστόλι	2	Διαλέγεις το σπαθί/τσεκούρι
3	Διαλέγεις το σταυρό	P	Περιγραφή αντικειμένου
=	Το επόμενο όπλο	-	Το προηγ. όπλο
[	Το επόμενο αντικείμενο	]	Το προηγ. αντικείμενο

Κατά τη γνώμη μου πολλά από αυτά τα πλήκτρα θέλουν αλλαγή, διότι βρήκα το χειρισμό τους πολύ δύσκολο. Ετσι προτείνω τις εξής αλλαγές:

UP arrow πλήκτρο: Κινείσαι μπροστά
DOWN arrow πλήκτρο: Κινείσαι πίσω
Z: Κάνεις πλάγια βήματα αριστερά
X: Κάνεις πλάγια βήματα δεξιά
SPACEBAR: Δράση/Πυροβολείς
PAGE UP: Σημαδεύεις προς τα επάνω
PAGE DOWN: Σημαδεύεις προς τα κάτω
Τα υπόλοιπα πλήκτρα παραμένουν ως έχουν.







προσφορά "user interface" προς το χρήστη. Το παιχνίδι σού επιτρέπει να το χειριστείς εξ ολοκλήρου με τα πλήκτρα ή εξ ολοκλήρου με το ποντίκι (click & point interface) και, τέλος, ακόμη και με έναν συνδυασμό πλήκτρων και ποντικιού. Με άλλα λόγια προσφέρει σχεδόν όλες τις δυνατότητες των user interfaces που έχουν καταγραφεί (100 θα του έβαζα αν επιπλέον υπήρχε η δυνατότητα πληκτρολόγησης των εντολών!). Η μοναδική συμβουλή που έχω να σας δώσω αφορά στα saves, όπου μπροστά από το όνομα καλό είναι να βάζετε την αρίθμηση 01_, 02_ κ.λπ., αν θέλετε να βλέπετε τα saves σε μία συγκεκριμένη σειρά. Αυτό διότι το παιχνίδι δεν κρατά τα saves με ημερολογιακή διάταξη (οπότε δεν υπάρχει πρόβλημα στη σειρά), αλλά με βάση το όνομα. Δυστυχώς αυτή τη φορά παρουσιάζονται σημαντικά προβλήματα στην κίνηση - animation του χαρακτήρα, αφού προσπαθεί να κινηθεί ή αλλάζει θέση. Μοιάζει είτε σαν "ξυλάγγουρο" είτε σαν να αποτελείται το σώμα του από δύο ξεχωριστά κομμάτια.

Τέλος, άγνωστο σε εμένα το γιατί, έχουν αλλάξει προς το χειρότερο τα default πλήκτρα, σε σημείο που απαιτείται από τη μεριά του χρήστη επανασχεδιασμός τους.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα είναι από κάθε πλευρά εξαιρετική. Αυτή τη φορά το βάρος έχει δοθεί στην ανάπτυξη του σεναρίου, το οποίο αναδεικνύει ως κυρίαρχο το στοιχείο του μυστηρίου και όχι αυτό του τρόμου, όπως συνέβαινε στο πρώτο μέρος της σειράς.



Το gameplay συνίσταται στην εξερεύνηση του περιβάλλοντος χώρου σε καθαρά αντβεντσουρίστικο στυλ, στην επίλυση μερικών -όχι ιδιαίτερα δύσκολων- γρίφων και, φυσικά, στην καθαρή δράση, στο πλαίσιο της οποίας καλείσαι να αντιμετωπίσεις διάφορους εχθρούς (φαντάσματα, στρατιώτες, hellhounds, μικρά τέρατα κ.ά.). Ισως το σημαντικότερο στη δράση του Coffin Rock είναι αφ' ενός η ανακάλυψη του μυστηρίου που καλύπτει την εξαφάνιση της μικρής Robin και αφ' ετέρου η αποκάλυψη του μυστικού του Steuben.

Η δράση, με τη σειρά της, συνίσταται στο πέρασμα από τον έναν κόσμο στον άλλο, από αυτόν του παρόντος σε εκείνον του παρελθόντος και το αντίθετο. Το κύριο μειονέκτημα της δράσης είναι, κατά τη γνώμη μου, το γεγονός ότι αποτελεί σχεδόν μονόδρομο και δεν αφήνει ουσιαστικά περιθώρια για ευρύτερες αναζητήσεις και πραγματική ελευθερία κινήσεων. Δεν την έχω χρονομετρήσει, αλλά έχω την αίσθηση ότι η δράση είναι μεγαλύτερη σε διάρκεια από εκείνη του πρώτου παιχνιδιού της σειράς.

Θα μπορούσε δε να ήταν πλουσιότερη και καλύτερα σχεδιασμένη. PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	96
ΗΧΟΣ	96
ΣΕΝΑΡΙΟ	96
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΔΡΑΣΗ	85

90



Το δεύτερο παιχνίδι της σειράς, η οποία στηρίζει τη φήμη της στην αμφιλεγόμενη ομώνυμη ταινία. Το βρήκα λίγο καλύτερο από το πρώτο, αν και διατηρώ περίπου τις ίδιες ενστάσεις για ορισμένες πλευρές της δράσης του. Ενα action-adventure game που θα ικανοποιήσει τους φίλους του είδους.

4x4 EVO

Αν "μεταφυσικά" ερωτήματα, όπως από ποιο σημείο αρχίζει ένα παιχνίδι, σας βασανίζουν ανηλεώς, ήρθε επιτέλους η ώρα της λύτρωσης. Αρκεί να προμηθευτείτε τον τίτλο που παρουσιάζεται μέσα από τις σελίδες του παρόντος review και τότε, διαβάζοντας όσα αναγράφονται στη συσκευασία του, θα μάθετε ότι ένα παιχνίδι αρχίζει εκεί όπου οι δρόμοι τελειώνουν. Κι αν η απάντηση αυτή σας δημιούργησε επιπλέον ερωτήματα, τότε μην καθυστερείτε. Διαβάστε προσεκτικά τη συνέχεια...

του Γιάννη Τζοΐτη

ΕΤΑΙΡΕΙΑ
TAKE 2/TERMINAL REALITY

ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΗΣ
Pentium 200MMX, 32MB RAM, 3D accelerator με 4MB RAM, 300MB HD

ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
- ΚΑΤΩΤΕΡΟ
- **ΜΕΣΟ**
- ΑΝΩΤΕΡΟ
- ΑΝΩΤΑΤΟ

Αν το όνειρο που είχατε πάντα (κρυμμένο στα βάθη του μυαλού σας) αφορά στην οδήγηση εκτός δρόμου και στη χαλιναγώγηση κάποιων οχημάτων που παραπέμπουν σε διοργανώσεις τύπου "Camel Trophy" και βάλε, τότε χαράς ευαγγέλια... Η Take 2, με την αρωγή της Terminal Reality, έχουν για εσάς μία πρόταση που ακούει στο όνομα "4x4 Evolution". Πρόκειται για ένα παιχνίδι στο οποίο καλείστε να αγωνιστείτε (ευρισκόμενοι στο βολάν κάποιου κορυφαίου μοντέλου ημιφορτηγού) σε συνθήκες εκτός δρόμου. Με άλλα λόγια, να οδηγήσετε σε εδάφη όπου η άσφαλτος απουσιάζει επιδεικτικά, προσφέροντας τις καλύτερες συνθήκες για άναρχη, θεαματική και επικίνδυνη συνάμα οδήγηση. Δεν λέω, καλές οι Ferrari, οι Porsche και τα υπόλοιπα μοντέλα των υπεραυτοκινήτων που κατά καιρούς οδηγήσαμε, θέλουμε όμως και κάτι διαφορετικό, έτσι για να τονωθεί το ενδιαφέρον μας, δεν νομίζετε;

ΠΕΡΙ ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑΣ

Το πρώτο που παρατήρησα κρατώντας τον εν λόγω τίτλο στα χέρια μου ήταν η άψογη συσκευασία του, η οποία, ακολουθώντας την καινούρια μόδα, παραπέμπει σε συσκευασία DVD-ROM. Ακολούθως, εντυπωσιάστηκα από τα υπέροχα γραφικά που κοσμούσαν τις επιφάνειές της, τα οποία πραγματικά απογείωσαν τη φαντασία μου. Αναλογίστηκα ότι με τέτοια γραφικά σίγουρα κάτι καλό με περίμενε στη συνέχεια. Τα επόμενα βήματα είναι γνωστά. Εγκατάσταση, ανάγνωση του εγχειριδίου χρήσης και εκκίνηση του προγράμματος. Ενα όμορφο εισαγωγικό φιλμάκι, με σκηνές από πραγματικούς αγώνες, αποτέλεσε το καλύτερο ορεκτικό για το κυρίως πιάτο.

Πράγματι, όπως αρχικά πίστεψα, τα γραφικά του τίτλου είναι υπέροχα. Τα οχήματα που παρεμπιπτόντως απεικονίζουν κορυφαία επώνυμα, πραγματικά μοντέλα (κατόπιν εξασφάλισης των σχετικών αδειών) διαθέτουν τέλεια σχεδίαση. Αν κάποιος τοποθετήσει δίπλα δίπλα μία φωτογραφία ενός πραγματικού μοντέλου και την αντίστοιχη του ψηφιακού σωσία του, τότε φαντάζομαι ότι πολύ δύσκολα θα διακρίνει τις όποιες διαφορές. Τα γυαλιστερά αμαξώματα και τα έντονα χρώματα, καθώς και οι επιμέρους λεπτομέρειες των μοντέλων συνθέτουν ένα από τα πλέον ρεαλιστικά θεάματα. Το μόνο που θέλεις αντικρίζοντας αυτή τη γραφική μεγαλοπρέπεια είναι να βρεθείς τάχιστα στο τιμόνι κάποιου από αυτά και να ξεχυθείς στις προσφερόμενες διαδρομές σε αναζήτηση έντονων συγκινήσεων. Υπάρχουν συνολικά δεκάξι πίστες για το σκοπό αυτόν. Κι αν





Τίποτα, τίποτα δεν μας σταματά.



Το εκπληκτικό κεντρικό μενού του 4x4 Evolution.



Οταν λέμε εκτός δρόμου, το εννοούμε.

το νούμερο αυτό δεν κατάφερε να σας εντυπωσιάσει, θα πρέπει να σας πω ότι πρόκειται για πίστες οι οποίες διαθέτουν όμορφη σχεδίαση, αλλά κι ένα σωρό από ιδιαίτερα στοιχεία που τους προσδίδουν έναν μοναδικό χαρακτήρα. Το κυριότερο από αυτά είναι ίσως η ύπαρξη συντομεύσεων, η ανακάλυψη των οποίων οδηγεί στην εξοικονόμηση χρόνου και προσδίδει ένα πλεονέκτημα για την τελική επικράτηση. Πάντως, αν συνεχίζετε να δυστροπείτε για τις μικρές σε αριθμό διαθέσιμες πίστες, σας πληροφορώ ότι έχω κι άλλον άσσο κρυμμένο στο μανίκι μου. Δηλαδή όχι ακριβώς εγώ, αλλά η κατασκευάστρια εταιρεία. Αυτός είναι η δυνατότητα που σας προσφέρει να κατεβάσετε από τον δικτυακό της τόπο ένα πρόγραμμα κατασκευής διαδρομών. Ετσι, θα μπορείτε να κατασκευάζετε τις πίστες της αρεσκείας σας χωρίς να παραπονιέστε για το πλήθος και τη σχεδίαση των υπαρχουσών.

Το περιβάλλον που αναπαριστά κάθε πίστα είναι διαφοροποιημένο από αυτό των υπολοίπων. Ετσι, από τα τροπικά δάση πολύ γρήγορα βρισκόμαστε να διασχίζουμε εκτάσεις ξερές και άγονες ή αφιλόξενα χιονισμένα τοπία. Ολα απεικονίζονται ανάγλυφα, επιτρέποντας την ανάδειξη των ανώμαλων επιφανειών, των ανηφορικών και κατηφορικών τμημάτων, αλλά και των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών κάθε διαδρομής. Τα αντικείμενα που πλαισιώνουν ή καλύτερα κοσμούν τις διαδρομές αυτές είναι ποικίλα. Μηχανήματα εκσκαφών, νεκροταφεία αεροπλάνων, πετρελαιοπηγές και ό,τι άλλο μπορείτε να φανταστείτε δίνουν έναν ξεχωριστό τόνο στο παιχνίδι. Αποτελούν ταυτόχρονα εμπόδια αλλά και εικαστική παρέμβαση που δεν μας αφήνει να αισθανθούμε πληκτικά ή μονότονα.



Οι διάφορες χρονικές ζώνες της ημέρας κατά τις οποίες μπορούμε να συμμετάσχουμε σε έναν αγώνα, οι διαφορετικές καιρικές συνθήκες που επικρατούν, αλλά και τα οπτικά εφέ που ενσωματώνονται στο παιχνίδι συμβάλλουν με τη σειρά τους στη δημιουργία της κατάλληλης ατμόσφαιρας. Ξεχωρίζω από αυτά την απεικόνιση του οδηγού, τον οποίο παρατηρώντας κάποιος από μία εξωτερική κάμερα, καταγράφει τις ρεαλιστικές κινήσεις του κατά την προσπάθειά του να ελέγξει το όχημα που οδηγεί.

ΕΠΙΛΕΓΟΝΤΑΣ ΤΥΠΟ ΑΓΩΝΑ

Τέσσερα διαφορετικά είδη παιχνιδιού περιμένουν όσους αποφασίσουν την απόκτηση του τίτλου:

Quick Race

Αυτός ο τύπος παιχνιδιού μάς επιτρέπει να δημιουργήσουμε έναν αγώνα στα γρήγορα, τροποποιώντας παράλληλα τις διάφορες παραμέτρους αυτού. Η επιλογή του οχήματος και της πίστας, καθώς και οι γύροι που θα διαρκέσει ο αγώνας αποτελούν το πρώτο μέλημά μας. Κατόπιν ρυθμίζουμε τις καιρικές συνθήκες που θα επικρατούν, τη χρονική ζώνη της ημέρας στην οποία θα λάβει χώρα ο αγώνας, καθώς και τον αριθμό των ψηφιακών αντιπάλων μας (0-7). Τελειώνοντας, απομένουν η επιλογή και η ρύθμιση αυτού καθ' εαυτού του οχήματος.

Υπάρχουν τρεις κατηγορίες από τις οποίες μπορούμε να επιλέξουμε το μοντέλο της αρεσκείας μας. Στην πρώτη ανήκουν μοντέλα που δεν έχουν τροποποιηθεί στο ελάχιστο, στη δεύτερη εκείνα που πάνω τους έχουν πραγματοποιηθεί ελαφρές μετατροπές και, τέλος, υπάρχουν τα μοντέλα της τρίτης κλάσης, τα οποία είναι άσχημα "πειραγμένα". Τι είπατε; Αυτή είναι η κατηγορία από την οποία θα επιλέξετε; Μα δεν αμφέβαλα γι' αυτό!

Time Attack

Ή αλλιώς κυνηγώντας το χρόνο. Η εν λόγω επιλογή είναι από τις πλέον γνώριμες, αφού δεν απουσιάζει σχεδόν από κανέναν τίτλο της κατηγορίας των racing games. Εδώ οι προσπάθειές μας επικεντρώνονται στην επίτευξη του απόλυτου χρόνου στην πίστα που θα επιλέξουμε. Δεν υπάρχουν ψηφιακοί αντίπαλοι να μας ανταγωνιστούν και να μας κάνουν τη ζωή δύσκολη, παρά μόνο το χρονόμετρο. Εξάλλου, το τελευταίο ίσως να αποτελεί και τον πιο προκλητικό από τους αντιπάλους, αφού μας θέτει ουσιαστικά αντιμέτωπους με τον ίδιο τον εαυτό μας. Αξίζει να αναφέρουμε ότι μπορεί ο παίκτης να ενεργοποιήσει και το αυτοκίνητο-φάντασμα (ghost car), το οποίο τρέχει την πίστα στο γρηγορότερο χρόνο που έχει επιτευχθεί μέχρι εκείνη τη στιγμή. Για ακόμα μεγαλύτερες συγκινήσεις υπάρχει η δυνατότητα να φορτώσουμε το αυτοκίνητο-φάντασμα κάποιου φίλου μας και ακολούθως να επιδιώξουμε την κατάρ-



ριψη του δικού του χρόνου. Ετσι, για να δείξουμε ποιος είναι πραγματικά το αφεντικό!

Career

Αν οι προαναφερόμενες επιλογές σάς δελέασαν και προκάλεσαν το ενδιαφέρον σας, σας πληροφορώ ότι λειτουργούν απλώς ως ορεκτικό, αφού το κυρίως πιάτο σερβίρεται με την εν λόγω επιλογή. Ξεκινάτε δίχως αυτοκίνητο, άσημος και με λίγα χρήματα, μία πορεία στη διάρκεια της οποίας θα προσπαθήσετε να χτίσετε μια επιτυχημένη καριέρα οδηγού. Τα λίγα υπάρχοντα χρήματα θα πρέπει να τα ξοδέψετε σοφά, επιλέγοντας το πιο κατάλληλο αυτοκίνητο που, όμως, έτσι κι αλλιώς θα είναι αρχικά περιορισμένων δυνατοτήτων. Λαμβάνοντας μέρος σε μία σειρά αγώνων, θα έχετε την ευκαιρία να ξεδιπλώσετε το ταλέντο σας και να εξοικονομήσετε χρήματα με τα οποία θα μπορέσετε να εξοπλίσετε σταδιακά το όχημά σας. Οταν μάλιστα κάποια στιγμή αρχίσουν να σας περισσεύουν κιόλας, τότε θα μπορέσετε να αγοράσετε καινούρια, δημιουργώντας μία προσωπική συλλογή από μοντέλα που πάντα ονειρευόσαστε (και που ποτέ δεν θα αποκτήσετε στην πραγματικότητα!).

Οι διοργανώσεις που σας προσφέρουν το "παραδάκι" χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: στις Series και Special Event. Στην πρώτη αγωνίζεστε σε μία σειρά από αγώνες και σε διάφορες πίστες, ενώ στη δεύτερη σε έναν και μοναδικό αγώνα. Ανάλογα με τη θέση που καταλαμβάνετε είναι και τα χρήματα που μπαίνουν τελικά στην τσέπη σας. Στις λίστες με τις διαθέσιμες διοργανώσεις θα διαπιστώσετε ότι θα υπάρχουν αρκετές στις οποίες δεν θα μπορείτε να λάβετε μέρος. Αυτό θα συμβαίνει είτε γιατί δεν θα έχετε αποκτήσει το κατάλληλο όχημα είτε γιατί δεν θα έχετε τροποποιήσει ανάλογα αυτό του οποίου θα είστε ήδη κάτοχος. Μην ανησυχήσετε, λοιπόν, άδικα, αλλά επιδιώξτε τον τρόπο που θα σας επιτρέψει να αποκτήσετε την πολυπόθητη πρόσβαση σε αυτές.

ΚΑΜΕΡΕΣ

Αυτές είναι οι κάμερες μέσω των οποίων μπορείτε να οδηγήσετε το όχημά σας. Σίγουρα η λειτουργικότητα κάποιων εξ αυτών ελέγχεται. Ολες όμως ανεξαιρέτως προσφέρουν υπέροχα, θεαματικά στιγμιότυπα, απαθανατίζοντας τις καταπληκτικές αγωνιστικές στιγμές σας.



Multiplayer

Εάν διαθέτετε σύνδεση στο Internet, αυτή η επιλογή θα σας επιτρέψει να διαγωνιστείτε με άλλους αντιπάλους, κάτι που θα σας χαρίσει ανεπανάληπτες στιγμές. Το παιχνίδι προσφέρεται για τέτοιες αναμετρήσεις, αφού -όπως είπαμεκάθε πίστα διαθέτει συντομεύσεις που επιτρέπουν στους παίκτες να χαράξουν τη δική τους διαδρομή επιδιώκοντας τη νίκη. Τέτοιες αναμετρήσεις είναι δυνατόν να πραγματοποιηθούν και μέσω τοπικού δικτύου (LAN). Πάντως σε κάθε περίπτωση, προβλέπεται χαμός...

ΞΥΠΝΩΝΤΑΣ ΜΝΗΜΕΣ ΤΟΥ ΠΑΡΕΛΘΟΝΤΟΣ

Το όλο στήσιμο του 4x4 Evolution θυμίζει έντονα το Monster Truck Madness 2 της Microsoft. Οσοι είχατε ασχοληθεί με αυτό το παιχνίδι θα διακρίνετε πολλές ομοιότητες. Θα παρατηρήσετε ότι οι αγώνες διεξάγονται σε κυκλικές διαδρομές, οι οποίες εμπεριέχουν κάποια σημεία ελέγχου (checkpoints) μέσα από τα οποία θα πρέπει να περάσει ο παίκτης διαδοχικά, προκειμένου να είναι έγκυρη η συμμετοχή του. Αυτό διασφαλίζει κάποια τάξη μέσα στη γενικότερη αναρχία, αφού με τις



Εξοπλίστε το αυτοκίνητό σας με τα πιο "cool" εξαρτήματα.



Σούζες δεν κάνουν μόνο τα δίτροχα.

συντομεύσεις που υπάρχουν θα μπορούσε κανείς να τερματίσει προτού καλά καλά εκκινήσει. Το ζητούμενο δεν είναι να "κλέψετε" τους αντιπάλους σας, αλλά να χαράξετε την πλέον σύντομη και έγκυρη διαδρομή.

Υπάρχουν αρκετές κάμερες οδήγησης για να επιλέξει κανείς, αλλά νομίζω ότι η πλέον λειτουργική είναι αυτή μέσα από το cockpit. Εξάλλου στην οθόνη θα δούμε να εμφανίζονται όλες οι απαραίτητες ενδείξεις που αφορούν στην ταχύτητα, τη θέση και τον αριθμό του γύρου που βρισκόμαστε σε κάθε φάση των αγώνων. Επιπλέον, ένα περιστρεφόμενο βέλος στην κορυφή της οθόνης αναλαμβάνει να μας δείχνει την πορεία που θα πρέπει να ακολουθούμε, αφού στην προσπάθειά μας να κόψουμε δρόμο, είναι εύκολο να αποπροσανατολιστούμε και να χαθούμε τελικά.

Το φυσικό μοντέλο λειτουργεί αρκετά ικανοποιητικά, προσφέροντας ευχάριστη οδήγηση. Τα μοντέλα συμπεριφέρονται ανάλογα με τα χαρακτηριστικά τους και η βαρύτητα δείχνει να τα επηρεάζει φυσιολογικά. Στα ανηφορικά τμήματα των διαδρομών η ταχύτητα μειώνεται, ενώ αντίθετα στα κατηφορικά αυξάνεται. Οι διάφορες ανωμαλίες των εδαφών δημιουργούν αναπηδήσεις και τα υπάρχοντα χάσματα απαιτούν τεράστια άλματα για την αποφυγή τους. Γενικά όλα δείχνουν να συμπεριφέρονται αρκετά ρεαλιστικά, με εξαίρεση τις συγκρούσεις των αυτοκινήτων. Αυτές όχι μόνο δεν προκαλούν ζημιές ορατές στα αμαξώματα, αλλά ούτε καν στις επιδόσεις των αυτοκινήτων. Μάλιστα τα τελευταία δείχνουν να αντιδρούν νευρικά και κατά κάποιον τρόπο αφύσικα σε αυτές τις περιπτώσεις. Αρα καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι ο τίτλος διαθέτει διπλή υπόσταση, προσπαθώντας να ικανοποιήσει τόσο τους οπαδούς της εξομοίωσης όσο και αυτούς που απλώς θέλουν να διασκεδάσουν χωρίς να επιζητούν επιπλέον μπελάδες. Εκφράζω την πάγια αντίθεσή μου σε τέτοιες επιδιώξεις αφού συνήθως αυτές έχουν καταστροφικά αποτελέσματα και απογοητεύουν, τελικά, και τις δύο πλευρές. Ομως στο συγκεκριμένο παιχνίδι η διασκέδαση είναι εγγυημένη. Οι οπαδοί της εξομοίωσης θα πρέπει να αρκεστούν στην ύπαρξη πραγματικών μοντέλων από τους μεγαλύτερους κατασκευαστές παγκοσμίως, καθώς και στη ρύθμιση κάποιων χαρακτηριστικών των οχημάτων, όπως αναρτήσεις, φρένα και κιβώτιο ταχυτήτων. Επίσης, θα έχουν την ευκαιρία της αγοράς διάφορων εξαρτημάτων που βελτιώνουν τόσο την εξωτερική εμφάνιση των οχημάτων όσο και τις γενικότερες επιδόσεις αυτών.

ΕΠΑΝΑΛΗΨΗ, Η ΜΗΤΗΡ ΤΟΥ ΘΕΑΜΑΤΟΣ

Το όμορφο θέαμα που προσφέρουν οι συγκεκριμένοι αγώνες καταγράφεται κι έτσι έχουμε την ευκαιρία, μετά το πέρας αυτών, να το παρακολουθήσουμε μέσα από ένα πλήρες σύστημα επανάληψης. Ελέγχοντας την ταχύτητα προβολής και επιλέγοντας από ένα πλήθος διαφορετικών οπτικών γωνιών, απολαμβάνουμε με κάθε λεπτομέρεια τις αγωνιστικές στιγμές μας. Εξάλλου εφικτή είναι και η αποθήκευση των επαναλήψεων στο δίσκο, ώστε να μπορούμε να τις απολαύσουμε κάποια άλλη στιγμή.

Ενας άλλος τομέας στον οποίο το παιχνίδι αποδίδει εξίσου καλά είναι κι αυτός του ήχου. Ομορφη μουσική, αλλά κυρίως πειστικά ηχητικά εφέ αποδίδουν την ατμόσφαιρα των αγώνων. Αρκεί να ακούσετε το θόρυβο από τις λάσπες που εκτοξεύουν τα ελαστικά των προπορευόμενων οχημάτων και κολλάνε στο παρμπρίζ του δικού σας αγωνιστικού, για να καταλάβετε τη σημασία που έχει δοθεί στη λεπτομέρεια.

ΠΑΡΤΕ ΤΑ ΟΡΗ, ΤΑ ΒΟΥΝΑ...

Συνοψίζοντας, θα λέγαμε ότι το 4x4 Evolution είναι ένα "τίμιο" παιχνίδι. Τα υπέροχα γραφικά του, ο άψογος ήχος του αλλά και η ασυνήθιστη θεματολογία του αποτελούν αξιοσημείωτους πόλους έλξης και ταυτόχρονα μία ευκαιρία για κάτι διαφορετικό. Νομίζω ότι οι κατασκευαστές κατέβαλαν φιλότιμες προσπάθειες για τη δημιουργία του. Σίγουρα δεν αποτελεί έναν τέλειο εξομοιωτή αυτού του είδους αγώνων. Εξάλλου δεν υπόσχεται κάτι τέτοιο. Προφέρει όμως απλόχερα τη διασκέδαση στον παίκτη, λειτουργώντας θετικά σε επιμέρους τομείς. Αν κουραστήκατε να τρέχετε με υπεραυτοκίνητα σε ασφάλτινες πίστες, δοκιμάστε την αίσθηση της ελεύθερης οδήγησης σε περιβάλλοντα όπου η άσφαλτος δεν έχει λόγο ύπαρξης. Νιώστε τη μοναδική αίσθηση που δημιουργεί η οδήγηση των μοντέλων που περιλαμβάνει το παιχνίδι και αναδείξτε τις πραγματικές δυνατότητές τους εκεί που οι δρόμοι τελειώνουν. Και μην ξεχνάτε, η τρέλα πάει... στα βουνά! PC

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ	
ΓΡΑΦΙΚΑ	90
ΗΧΟΣ	90
ΑΝΤΟΧΗ	75
GAMEPLAY	80
ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ	80

81



Αν σκοπεύετε να κινηθείτε εκτός δρόμου, το 4x4 Evolution θα σας προσφέρει την απαραίτητη πρώτη γεύση!

HINTS & TIPS

Ο Δεκέμβριος ανέκαθεν αποτελούσε έναν από τους πιο αμφιλεγόμενους μήνες. Από τη μια πλησιάζουν τα Χριστούγεννα για όλο τον κόσμο και από την άλλη τα διαγωνίσματα του τριμήνου για τη μαθητιώσα νεολαία. Τελικά, το σίγουρο είναι πως δεν μπορείς να τα έχεις όλα. Για εσάς όμως έχουμε και αυτό το μήνα αρκετά cheats για τα αγαπημένα σας παιχνίδια, τα οποία μάλλον θα σας κρατήσουν αρκετές ώρες συντροφιά αυτή την περίοδο.

Επιμέλεια:
Κωνσταντίνος Μεϊντάνης
azriel@compupress.gr

FIFA 2001

Το FIFA 2001 έχει γίνει πλέον ένα από τα πιο αγαπημένα παιχνίδια της Σύνταξης. Ο φίλος Ηλίας έχει βαλθεί να κατακτήσει το διηπειρωτικό πρωτάθλημα με την ένδοξη ερυθρόλευκη ομάδα και είναι σχεδόν σίγουρο ότι θα τα καταφέρει λίαν συντόμως. Το "PC Master" σας προσφέρει κάποιους κωδικούς που θα σας βοηθήσουν να δημιουργήσετε μία υπερομάδα για να



σαρώσετε τους τίτλους και να δώσετε ένα καλό μάθημα με ταπεινωτικό σκορ σε όλες τις ομάδες της υφηλίου, οι οποίες με την εύνοια των διαιτητών (και δη Αυστριακών) χαντακώνουν τις προσπάθειες των δικών μας ομάδων. Στην αρχική οθόνη του παιχνιδιού γράψτε τα εξής:

- **Gimmethemoney**: Κερδίζετε επιπλέον χρήματα
- **Playersmaybe:** Αποκτάτε παίκτες δωρεάν (α ρε, αθάνατε... Καβουρογιάννη!)
- **Bigheads:** Big head mode

HALF-LIFE: OPPOSING FORCE

Το Half-Life είναι ένα από τα πλέον αγαπητά παιχνίδια της στήλης. Αυτή τη φορά θα σας δώσουμε κωδικούς για ένα ακόμα add-on του.



Ξεκινήστε το παιχνίδι στην command line (δείτε σχετικές οδηγίες στο box) με την παράμετρο -dev -console -game gearbox. Κατόπιν ανοίξτε την κονσόλα με το ~ και δώστε έναν από τους ακόλουθους κωδικούς:

- **IMPULSE 101:** Αποκτάτε όλα τα όπλα και πυρομαχικά
- **GOD:** God mode
- **NOCLIP:** Περνάτε μέσα από τους τοίχους
- **MAP x:** Περνάτε στο επίπεδο της επιλογής σας. Αντί για x δίνετε c0a0, c0a0a, c0a0b, c0a0c, c0a0d, c0a0e, c1a0, c1a0a, ... μέχρι c5a1.

INCOMING

Οι επιδρομές της αντίπαλης εχθρικής ομάδας στη βάση σας είναι ένα σενάριο που το έχουμε δει εκατοντάδες φορές στο παρελθόν και κατά τη γνώμη μου θα το δούμε ακόμα περισσότερες στο εγγύς μέλλον. Οσον αφορά στο Incoming, είναι ένα διασκεδαστικό shoot'



em up, του οποίου ο βαθμός δυσκολίας αυξάνει προοδευτικά. Φοβού τους μυστικούς πράκτορες του "PC Master" που ξετρυπώνουν τους άκρως απόρρητους κωδικούς για να τερματίζετε τα παιχνίδια. Στην κεντρική οθόνη των μενού πληκτρολογήστε NUMBERONE DACRESTREET. Από αυτό το σημείο θα αποκτήσετε πρόσβαση σε αρκετές επιλογής από cheats!!! Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πληκτρολογήστε τα εξής για να δείτε το αντίστοιχο αποτέλεσμα:

- **FLATBROKE:** Απενεργοποιείτε τις σκιές
- **FLYMETOTHEMOON:** Αγώνας στο φεγγάρι
- **GOURAUD:** Απενεργοποιείτε το εφέ gouraud shading
- **HAVEALL:** Αποκτάτε όλα τα αντικείμενα
- **INFINITELIVES:** Απεριόριστες ζωές (σιγά μη δεν το καταλάβατε!)
- **INFINITEWEAPONS:** Απεριόριστα όπλα (άλλος ένας δύσκολος γρίφος)
- **MASTEROFTHEUNIVERSE:** Αλλάξτε τα textures
- **OLDMACDONALD:** Προστατέψτε τη φάρμα από την επιδρομή των ιπτάμενων αγελάδων (δεν γνωρίζουμε αν η χώρα προέλευσής τους είναι το Βέλγιο)
- **SOLIDASAROCK:** Γίνεστε αόρατοι
- **SUPERDAISY:** Εξοντώνετε τους αντιπάλους σας με μόνο ένα χτύπημα
- **WHATSTHEPOINT:** Διαφορετικά textures
- **WIREWEWAITING:** Απενεργοποιείτε τα textures

KNIGHTS AND MERCHANTS

Ακόμα ένα παιχνίδι που μεταφέρει τον Μεσαίωνα στο δωμάτιό μας. Ο σαγηνευτικός κατά πολλούς κόσμος των ιπποτών έχει μια... κρυφή όψη, την οποία για να ανακαλύψετε, θα πρέπει να ανοίξετε το παραθυράκι του inventory κάνοντας click στο Storage House και στη συνέχεια στα αντικείμενα που ακολουθούν διαδοχικά. Αν το κάνετε σωστά, θα εμφανιστεί ένα κόκκινο τρίγωνο στο σημείο όπου υπάρχει κάθε αντικείμενο.

- Σειρά 1, αντικείμενο 3 (Wooden Boards)
- Σειρά 2, αντικείμενο 2 (Iron Bars)
- Σειρά 2, αντικείμενο 4 (Wine Casks)
- Σειρά 3, αντικείμενο 1 (Bread)
- Σειρά 3, αντικείμενο 5 (Cooked Meat)
- Σειρά 4, αντικείμενο 1 (Animal Hide)
- Σειρά 4, αντικείμενο 5 (Plate Mail)
- Σειρά 5, αντικείμενο 1 (Hand Axes)
- Σειρά 5, αντικείμενο 2 (Swords)
- Σειρά 5, αντικείμενο 3 (Lances)
- Σειρά 5, αντικείμενο 4 (Pikes)



➤ Σειρά 5, αντικείμενο 5 (Long Bows)

Στη συνέχεια κάνετε κλικ στη σειρά 6-αντικείμενο 1 (Crossbows), για να προσθέσετε μία δεκάδα από κάθε αντικείμενο στο Storage House ή στην έκτη σειρά-δεύτερο αντικείμενο (Horses) για να ολοκληρώσετε την τρέχουσα αποστολή.

COMMAND & CONQUER: RED ALERT 2

Τις τελευταίες εβδομάδες τα τηλέφωνα του περιοδικού είχαν σπάσει από τις παρακλήσεις αναγνωστών να δώσουμε κωδικούς για το καινούριο "τέκνο" της Westwood. Σε πρώτη φάση θα σας παρουσιάσουμε μερικά κόλπα για να εκμεταλλευτείτε πιο αποτελεσματικά τις δυνατότητες ορισμένων μονάδων και σε προσεχή τεύχη θα δημοσιεύσουμε όποιους κωδικούς καταφέρουν να ανιχνεύσουν τα λαγωνικά του "PC Master".

• **Chronosphere:** Εάν θέλετε να διασκεδάσετε με τον αντίπαλο, φορτώστε τη χρονόσφαιρα, χρησιμοποιήστε τη σε μία εχθρική μονάδα και ρίξτε τη στο νερό. Επίσης, δοκιμάστε τη στα εχθρικά πλοιάρια και πετάξτε τα πάνω στην ξηρά. Μπορείτε να εξοντώσετε ολόκληρο λόχο πεζικάριων με αυτόν τον τρόπο.

• **Iron Curtain:** Δοκιμάστε το προηγούμενο κόλπο για τη χρονόσφαιρα και στο Iron Curtain και δείτε τα αποτελέσματα.

• **Chrono Legionnaire (1):** Τοποθετήστε αυτή τη μονάδα μέσα σε ένα όχημα (π.χ. IFV) για να το μετατρέψετε σε Chrono Fighting Vehicle. Η ακτίνα σας δεν θα γίνει πιο δυνατή, αλλά οι μονάδες σας δεν θα πεθαίνουν τόσο εύκολα.

• **Chrono Legionnaire (2):** Αν τοποθετήσετε δύο από αυτές τις μονάδες στον ίδιο στόχο, μπορείτε να καταστρέψετε το εχθρικό κτίριο εν ριπή οφθαλμού. Δοκιμάστε 10 από αυτές για να έχετε το μέγιστο αποτέλεσμα.

• **Libyan Cheat:** Κτίστε 5 ή 6 καταστροφικά φορτηγά. Σιγουρευτείτε ότι έχετε ενεργοποιήσει πλήρως την Iron Curtain και στείλτε τα στην εχθρική βάση. Προτού φτάσουν στο μέγιστο βεληνεκές του όπλου τους, χρησιμοποιήστε την Iron Curtain πάνω τους. Με αυτό τον τρόπο θα είναι σχεδόν άτρωτα μέχρι να φτάσουν στο στόχο που έχετε επιλέξει και στη συνέχεια εκρήγνυνται δημιουργώντας ένα θεαματικό εφέ.



• **The Magic School Bus (Soviet):** Πάρτε τον Yuri και ελέγξετε με πνευματικό έλεγχο ένα σχολικό λεωφορείο (εάν υπάρχει διαθέσιμο στο χάρτη). Μπορείτε να τοποθετήσετε πέντε πεζικάριους και να το στείλετε στην εχθρική βάση. Οι αντίπαλοί σας δεν θα το χτυπήσουν και εσείς μπορείτε να κάνετε ελεύθερα τη δολιοφθορά σας.

• **Ορθή χρήση των πυραύλων V3:** Εάν παίζετε με τους Σοβιετικούς, ένας από τους καλύτερους τρόπους να χρησιμοποιήσετε τη V3 Rocker είναι να έχετε περίπου 3 Rhino tank για κάθε V3 για προστασία. Εάν έχετε 5 V3 Rockets και 12-15 Rhino tanks για να τις προστατέψουν μπορείτε να καταστρέψετε μία μεσαία βάση.

• **Αποκτήστε προβάδισμα:** Στο multiplayer ή στο scirmish mode χρησιμοποιήστε τους κατασκόπους για να εισχωρήσουν στα πολεμικά εργαστήρια. Με αυτό τον τρόπο μπορείτε να εκπαιδεύσετε καινούριες μονάδες, όπως ο psychic commando. Μπορεί να χρησιμοποιήσει τις πνευματικές δυνάμεις του για να ελέγχει μονάδες και κτίρια του αντίπαλου στρατεύματος. Αργότερα, αν καταφέρετε να αιχμαλωτίσετε ολόκληρη τη βάση με αυτό τον τρόπο, θα ονομαστείτε Yuri Prime.

• **Εντυπωσιακή αμυντική τακτική στη βάση σας:** Εκπαιδεύστε 10-12 Yuris και τοποθετήστε τους γύρω από τη βάση σας. Τοποθετήστε τους ως ομάδες (Ομάδα 1-Ctrl+1) και όταν ο εχθρός σας κάνει επίθεση, χρησιμοποιήστε τη δεύτερη επίθεση των Yuri και θα καταστρέψετε τις περισσότερες μονάδες του αντιπάλου.

• **Τελευταία αποστολή των συμμαχικών δυνάμεων:** Σε αυτή την αποστολή υπάρχουν αρκετά κτίρια. Χρησιμοποιήστε τα για να προστατέψετε τη βάση σας, καθώς και το Chrono Miner εάν έχει υποστεί ζημιές. Μπορείτε να πάρετε δωρεάν GIs εάν αιχμαλωτίσετε το Tech Airport που υπάρχει στο Βορρά.

• **Χτίστε αμυντικές μονάδες σε οποιοδήποτε σημείο:** Αυτό το cheat ενεργοποιείται μόνο εάν είστε στο πλευρό του θείου Σαμ, δηλαδή των Η.Π.Α. Ετοιμάστε τους αλεξιπτωτιστές σας και μετά χτίστε ένα Prism Tower ή ένα πολυβολείο (Pillbox). Στη συνέχεια κάνετε κλικ στους αλεξιπτωτιστές και περιμένετε για λίγο. Επιλέξτε κάποια αμυντική μονάδα και στη συνέχεια κάνετε κλικ σε οποιοδήποτε σημείο του ραντάρ. Σημείωση: Αυτό το κόλπο δεν λειτουργεί όλες τις φορές.

KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

Αλλο ένα εντυπωσιακό serial killer adventure που περιλαμβάνει κάποια κόλπα για όσους θέλουν να αποφύγουν τα δύσβατα μονοπάτια. Ανοίξτε την κονσόλα με Shift+Ctrl+7 (πρέπει να χρησιμοποιήσετε τον ίδιο συνδυασμό για να την κλείσετε). Αγνοώντας το password που θα σας ζητηθεί, εισάγετε έναν απ' τους παρακάτω κωδικούς:

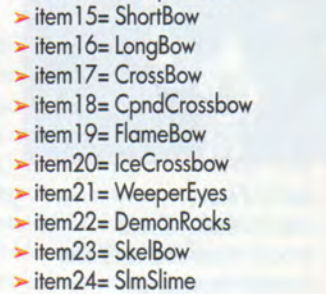
• **god:** Ενεργοποιεί το god mode (ακόμα πεθαίνετε αν πέφτετε από ψηλά ή σε ποτάμια λάβας)

• **ungod:** Απενεργοποιεί το god mode

• **noConCollide:** Clipping mode (περνάτε μέσα από τοίχους)

• **give x:** Οπου x ένα από τα παρακάτω αντικείμενα:

➤ item0= Dagger
➤ item1= SmallAx
➤ item2= BroadSword
➤ item3= Mace
➤ item4= LakeSword
➤ item5= SkelKingSword
➤ item6= BattleAx
➤ item7= WarHammer
➤ item8= Pike
➤ item9= LongSword
➤ item10= FlameSword
➤ item11= TempleSword
➤ item12= SmCrossbow
➤ item13= AzrielHammer
➤ item14= SmCpndCBow
➤ item15= ShortBow
➤ item16= LongBow
➤ item17= CrossBow
➤ item18= CpndCrossbow
➤ item19= FlameBow
➤ item20= IceCrossbow
➤ item21= WeeperEyes
➤ item22= DemonRocks
➤ item23= SkelBow
➤ item24= SlmSlime
➤ item25= WitchBolt
➤ item26= Lava
➤ item27= Fists
➤ item28= Icycle
➤ item29= LeatherGloves
➤ item30= LeatherArmor
➤ item31= LeatherBoots
➤ item32= ChainMailShirt
➤ item33= ChainMailGloves
➤ item34= ChainMailSuit
➤ item35= PlateMail
➤ item36= BronzePlate



- item37= FullArmor
- item38= Helmet
- item39= TempleArmor
- item40= GodArmor
- item42= SacredWater
- item43= Crystal
- item44= ElixerOfLife
- item45= Clarity
- item46= Invisible
- item47= Invulnerable
- item48= Strength
- item49= RingOfDeadHero
- item50= Ashes
- item51= Candle
- item52= SilverCoins
- item53= MagicMap
- item54= RopeAndHook
- item55= RingOfLight
- item56= KeyToDeathMaze



- item57= Mold
- item58= BrokenShield
- item59= RustedBrokenShield
- item60= HearingHorn
- item61= AntiPoisonFlower
- item62= GreenMushroomPiece
- item63= Rock
- item64= IronLock
- item65= OakRoot
- item66= LodeStone
- item67= CrystalPyramid
- item68= BlackDiamond
- item69= AmberGlow
- item70= BasiliskTongue
- item71= FireGem
- item72= PipeCap1
- item73= PipeCap2
- item74= DragonKey
- item75= RockKey
- item76= BlueAdamant
- item77= JailKey
- item78= DecipheringAmulet
- item79= Paddle
- item80= Feather
- item81= GoodSkull
- item82= BadSkull
- item83= RoundKey
- item84= SquareKey
- item85= Ladle
- item86= hmhand
- item87= Mask1
- item88= Mask2
- item89= Mask3
- item90= Mask4
- item91= Mask5
- item92= Piece1
- item93= Piece2
- item94= Piece3
- item95= Piece4
- item96= Scroll
- item97= LadyBell
- item98= RustedLock
- item99= KeepKey
- item100= StoneOrder
- item101= MetalShaft
- item102= TruthKey
- item103= LightKey
- item104= OrderKey
- item105= MarbleTablet0
- item106= MaskMedalian
- item107= Grail
- item108= Mask3B
- item109= Piece5
- item110= UniHorn
- item111= SpellPage
- item112= Mask1A
- item114= DarkPyramid
- item115= ShardFuse
- item116= MarbleTablet1
- item117= MarbleTablet2
- item118= MarbleTablet3
- item119= GriffRoomKey
- item120= GriffCageKey
- item121= ClockShaft
- item123= HookUp
- item124= SpinningMask
- item125= Orcbow
- item126= Spear
- item127= IceShard
- item128= IceLever
- item129= LucretoFire
- item130= NoRanged
- item131= NoArmor
- item132= BirthdaySuit
- item133= Logo1
- item134= Logo2

SANITY: AIKEN'S ARTIFACT

Αυτό το παιχνίδι action με τα εντυπωσιακά εφέ μπορεί να φανεί δύσκολο έπειτα από μερικά επίπεδα. Εμείς δεν μασάμε, όμως, και ακολουθούμε την παροιμία "Το καλό το παλικάρι ξέρει κι άλλο μονοπάτι". Για να ενεργοποιήσετε τον κωδικό, αρχικά πατήστε ENTER, βάλτε έναν απ' τους παρακάτω κωδικούς και μετά πάλι ENTER:

- **mptedthehead:** Ενεργοποιεί το god mode
- **mpjuiceme:** Προσθέτει Health και Sanity
- **mpshipit:** Αποκτάτε πρόσβαση σε όλα τα επίπεδα

PANZER GENERAL 3D

Ενα παιχνίδι στο οποίο θα πρέπει να αποδείξετε ότι διαθέτετε και στρατηγικό μυαλό. Βέβαια, αν τα πράγματα αρχίσουν να σκουραίνουν επικίνδυνα, τότε η λύση ακούει στο όνομα "PC Master", όπου σας παραθέτουμε ένα hacking cheat για να κατατροπώσετε κάθε αντίπαλό σας:



Ανοίξτε το αρχείο panzer.ini στον κατάλογο όπου εγκαταστήσατε το παιχνίδι. Βρείτε τη γραμμή [SIM] και από κάτω ακριβώς γράψτε TestCheat=TRUE. Αν το κάνετε σωστά, θα μπορείτε στο κυρίως παιχνίδι να κερδίζετε τις αποστολές με Ctrl+F12, να κερδίζετε ολοκληρωτικά με Ctrl+Shift+F12 και να καταστρέφετε αντίπαλα οχήματα με Ctrl+Shift+Del, αφού πρώτα τα επιλέξετε.

CARNIVORES

Τα κοφτερά δόντια των δεινοσαύρων μπορεί να προσβληθούν από "τερηδόνα" αν ενεργοποιήσετε το ακόλουθο cheat:

Ενώ παίζετε γράψτε "debugon". Θα ενεργοποιηθεί το cheat mode και οι δεινόσαυροι δεν θα σας επιτίθενται. Ακόμα θα μπορείτε με το Ctrl+N να κάνετε μεγαλύτερα άλματα και με το TAB να βλέπετε όλο το χάρτη.

AIRFIX DOGFIGHTER

Συνεχίζουμε με ακόμα ένα παιχνίδι με έντονο μιλιταριστικό στοιχείο αλλά και μεγάλη δόση διασκέδασης. Πληκτρολογήστε έναν απ' τους παρακάτω κωδικούς ενώ παίζετε για να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο κόλπο.

- **hybris:** God mode
- **hefaistos:** Ολα τα όπλα
- **athena:** Υψηλότερο τεχνολογικό επίπεδο
- **admiral:** Μετάλλια
- **autopilot:** Αυτόματος πιλότος
- **racerwagen:** Οδηγείτε αυτοκίνητο
- **slomo:** Αργή κίνηση
- **birgeroco:** Γρήγορη κίνηση
- **hades:** Χάνετε την αποστολή

Επίσης, στην οθόνη επιλογής αποστολών πληκτρολογήστε την κωδική λέξη "prometheus" για να αποκτήσετε πρόσβαση σε όλες τις αποστολές.

WARZONE 2100

Ενας αρκετά αξιόλογος εξομοιωτής στρατηγικής σε πραγματικό χρόνο. Τα πράγματα στην αρχή είναι εύκολα, αλλά μετά πυκνώνουν τα μαύρα σύννεφα στον ορίζοντα. Οι κωδικοί αυτοί δουλεύουν με την έκδοση 1.01 του παιχνιδιού. Προτού τους πληκτρολογήσετε πατήστε T.



- **time toggle:** Ξεκινά/Σταματά ο χρονομετρητής
- **get off my land:** Καταστρέφει όλες τις εχθρικές μονάδες στο χάρτη
- **show me the power:** +1.000 power
- **hallo mein schatz:** Περνάτε στην επόμενη αποστολή
- **work harder:** Ολοκληρώνονται όλες οι έρευνες



- **double up:** Διπλασιάζεται η δύναμη των μονάδων σας
- **timedemo:** Δείχνει το frame rate και άλλες πληροφορίες για τη μηχανή γραφικών
- **kill selected:** Καταστρέφει τις επιλεγμένες μονάδες
- **easy:** Easy difficulty
- **normal:** Normal difficulty
- **hard:** Hard difficulty
- **version:** Δείχνει την έκδοση του παιχνιδιού
- **carol vorderman:** Μήνυμα απ' τον προγραμματιστή
- **john kettley:** Καθαρίζει τον ουρανό (από βροχή ή χιόνι)
- **whale fin:** Απειρη ενέργεια
- **biffer baker:** Σχεδόν άτρωτες μονάδες (σχεδόν, ε!)
- **shakey:** Η οθόνη τρέμει στις εκρήξεις
- **how fast:** Δείχνει την ταχύτητα του παιχνιδιού
- **sparkle green:** Πιο δυνατές μονάδες

ΤΑ HINTS'N'TIPS ΤΩΝ ΤΕΛΕΥΤΑΙΩΝ 8 ΤΕΥΧΩΝ

ΤΙΤΛΟΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ	ΤΕΥΧΟΣ
101st AIRBONE IN NORMANDY	133
AGE OF EMPIRES 2: THE CONQUERORS	128
AGE OF WONDERS	133
AGILE WARRIOR	133
ARMY MEN: AIR TACTICS	126
BALDUR'S GATE	128
BANG! GUNSHIP ELITE	127
BATTLE ISLE 2	133
BALDUR'S GATE 2	130
BLAIR WITCH: RUSTIN PARR (DEMO)	129
BLAIR WITCH: VOLUME 2-COFFIN ROCK	132
CARMAGEDDON TDR2000	129
CARMAGEDDON TRD 2000	133
CATECHUMEN	132
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 2	131
CRIMSON SKIES	130
CROC: LEGEND OF THE GOBBOS	129
DARK REIGN 2	130
DEER HUNTER 4	131
DELTA FORCE 2	133
DESCENT 3	130
DEUS EX	126, 128
DIABLO 2	129
DINO CRISIS	129
DOGS OF WAR	126
DRAGONFIRE: WELL OF SOULS	133
DUKES OF HAZZARD	131
EMPIRE OF THE ANTS	127
ENEMY ENGAGED: COMMANCHE vs HOKUM	130
F1 MANAGER 2000	133
FA PREMIER LEAGUE MANAGER 2000	131
FALCON 4.0	129
FLYING HEROES	126
FORD RACING	130
FORMULA ONE 2000	127
GRAND PRIX 3	130
GROUND CONTROL	126
HALF-LIFE: COUNTERSTRIKE	128
HALF-LIFE: REDEMPTION	133
HEAVY METAL F.A.K.K.^{2}	128
HEROES OF MIGHT & MAGIC 3: THE SHADOW OF DEATH	127
HIDDEN & DANGEROUS: DEVIL'S BRIDGE	131
ICEWIND DALE	126
INCREDIBLE MACHINE	133
INFESTATE '82	133
I-WAR: DEFIANCE	133
JANE'S USAF JETS	133
KA52 TEAM ALLIGATOR	128
KISS PSYCHO CIRCUS	127
LEGO RACERS	132
LEGO ROCK RAIDERS	133
LEMANS 24 HOURS	133
MADDEN NFL2001	128
MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION	127
MDK 2	126
METAL FATIGUE	127
METAL GEAR SOLID	130
MOTOCROSS MADNESS 2	126
MTV SPORTS SKATEBOARDING	131
NHL 2001	131
OUTCAST	123
PACMAN-ADVENTURE IN TIME	132
PHARAOH CENTIPEDE 3D	133
PLANESCAPE: TORMENT	128
PROFESSIONAL BULL RIDER 2	131
RAINBOW 6: COVERT OPS ESSENTIALS	131
RESIDENT EVIL 3: NEMESIS	132
RETURN TO KRONDOR	130
ROGUE SPEAR: URBAN OPERATIONS	132
ROLLCAGE: STAGE 2	129
ROLLERCOASTER TYCOON	127
RUNE	132
SOUTH PARK RALLY	127
SPEED BUSTERS	130
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE	127
STAR TREK: ARMADA	129
STARLANCER	128
SUBMARINE TITANS	129
SUPERBIKE 2000	129
TACHYON: THE FRINGE	126
THANDOR	129
THE SIMS: LIVIN' IT UP	131
TRICK STYLE	132
TZAR: BURDEN OF THE CROWN	126
URBAN CHAOS	133
VAMPIRE: THE MASQUERADE	127
VIETNAM: BLACK OPS	130
VIPER RACING	126
WILD METAL COUNTRY	130
WIZARDS AND WARRIORS	133
X-BEYOND THE FRONTIER	132
ZEUS: MASTER OF OLYMPUS	132

COMMAND LINE

Επειδή πολλά cheats απαιτούν την έναρξη του παιχνιδιού με τη χρήση της command line, σας δίνουμε την περιγραφή της διαδικασίας φορτώματος ενός προγράμματος με χρήση γραπτής εντολής και εισαγωγή παραμέτρων στην εντολή αυτή.

- Από το desktop των Windows πατήστε "Start" κι επιλέξτε "Run...".
- Από το παράθυρο "Run" σας δίνεται η δυνατότητα να τρέξετε οποιοδήποτε εκτελέσιμο πρόγραμμα (.bat, .exe) με χρήση γραπτής εντολής (command). Η διαδικασία είναι γνώριμη σε εκείνους που έχουν χρησιμοποιήσει το DOS στο παρελθόν. Για να οδηγηθείτε στο folder που είναι αποθηκευμένο το εκτελέσιμο πρόγραμμα πατήστε το πλήκτρο "Browse...".
- Από το παράθυρο "Browse" επιλέξτε διαδοχικά τα folders έως ότου φτάσετε σε εκείνο που περιέχει το εκτελέσιμο πρόγραμμα. Προσέξτε ότι στο παράθυρο των περιεχομένων κάθε φακέλου, πλην των εικονιδίων των folders εμφανίζονται και τα εικονίδια των εκτελέσιμων προγραμμάτων. Βρείτε το εκτελέσιμο πρόγραμμα και κάνετε διπλό κλικ στο εικονίδιό του...
- Επιστρέφετε στο παράθυρο "Run", όπου πλέον στο πλαίσιο της command line φαίνεται η εντολή κλήσης του εκτελέσιμου αρχείου. Για να προσθέσετε την παράμετρο που θέλετε, κάνετε κλικ αμέσως μετά το κλείσιμο των εισαγωγικών, πληκτρολογήστε την παράμετρο, πιέστε "OK" και απλώς περιμένετε να ολοκληρωθεί το φόρτωμα...

The Legend of prophet & the assassin

Μεγάλες ήταν οι προσδοκίες μου από αυτό το adventure αφ' ενός λόγω του ονόματος του δημιουργού του Paulo Coelho, συγγραφέα του περίφημου "Αλχημιστή", και αφ' ετέρου λόγω του εκπληκτικού trailer που απολαύσαμε σε προηγούμενο τεύχος του "PC Master". Ωστόσο, διατηρούσα τις επιφυλάξεις μου, αφού το πρώτο παιχνίδι του Coelho, το Pilgrim, δεν με εντυπωσίασε παρά τα εξαιρετικά γραφικά του. Τελικά, το "The Legend of the Prophet and the Assassin", αν και χαρίζει πολλές στιγμές δράσης και έντασης, δεν με ικανοποίησε. Θα μπορούσε να είναι πολύ καλύτερο...

του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Ας δούμε λοιπόν μία-μία τις αποστολές (τοποθεσίες).

JEBUS

Ξεκινώντας βρίσκεσαι μπροστά στην πόρτα της πόλης. Μία αλυσίδα σού φράσσει το δρόμο. Γύρισε πίσω και κατευθύνσου προς την άμαξα. Μπες μέσα και πάρε τα εξής αντικείμενα: από το μικρό μπαούλο το κλειδί, από το πίσω μέρος της άμαξας το σχοινί, δίπλα από το μεγάλο μπαούλο το καλέμι (tineul - μοιάζει με μεγάλη βελόνα) και τελευταίο το σκεπάρνι (adze), που βρίσκεται δεξιά από το μικρό μπαούλο. Πίσω στην πύλη κάνε κλικ στα αριστερά στον κύκλο που, όπως φαίνεται, είναι ένα είδος χάρτη. Στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ στα διάφορα μέρη του χάρτη. Ακούς φωνές να περιγράφουν τα όνειρα και τις ελπίδες τους για τη μυθική Jebus. Γύρισε πίσω στην οθόνη με την πύλη, άνοιξε το inventory (δεξί κλικ), συνδύασε το καλέμι με το σκοινί και τοποθέτησέ τα επάνω στην αλυσίδα της πύλης. Τώρα πάρε το άλογό σου (από το inventory, παρακαλώ!) και δέσ' το με το σκοινί. Θα σπάσει την αλυσίδα ανοίγοντας ταυτόχρονα την είσοδο της Jebus. Προτού μπεις στρέψε την κάμερα πίσω αριστερά και πάρε πάλι το καλέμι. Μην μπεις ακόμα. Από την πύλη πήγαινε δεξιά και βρες την επιγραφή στον τοίχο. Παρατήρησέ την από κοντά (κάνοντας κλικ επάνω της) - είναι στα αρχαία ελληνικά! Αν θέλεις, μπορείς να κάνεις κλικ επάνω της για ακόμα μία φορά, ώστε να διαβάσεις την αγγλική μετάφραση (ντροπή σου αν τη χρειάζεσαι, πάντως). Παρατήρησε πως η λέξη "όνειρο" φαίνεται πως μπορεί να μετακινηθεί. Με τα εργαλεία που έχεις μέχρι τώρα, όμως, δεν μπορείς να την πειράξεις, οπότε ξαναγύρισε στην πύλη και αυτή τη φορά μπες στην πόλη. Γύρισε την κάμερα πίσω και προαιρετικά δέσε το άλογο στον στύλο. Από εδώ και πέρα πρέπει να ψάξεις την πόλη σπιθαμή προς σπιθαμή, ώστε να καταλάβεις τι περίπου έχει συμβεί αλλά και να μαζέψεις διάφορα αντικείμενα που θα σε βοηθήσουν να δραπετεύσεις από αυτήν. Η εξερεύνηση είναι εξαιρετικά εύκολη, μια και τα οικοδομικά τετράγωνα είναι διατεταγμένα κατά το "Ιπποδάμειο" σύστημα, οπότε δεν διατρέχεις σοβαρό κίνδυνο να χάσεις τον προσανατολισμό σου.


Ο αινιγματικός As-Sayf...

Από την πρώτη οθόνη της πόλης μόνο δεξιά μπορείς να πας. Ακολούθησε, λοιπόν, αυτόν το δρόμο, ώσπου να μην μπορείς να προχωρήσεις άλλο προς αυτήν την κατεύθυνση. Γυρνώντας αριστερά βλέπεις έναν σκύλο. Προχώρησε προς το μέρος του (μία φορά). Τώρα γύρισε αριστερά και προχώρησε δύο φορές προς αυτή την κατεύθυνση. Στο αριστερό χέρι σου θα δεις μία πόρτα. Μπες μέσα. Στο βάθος θα δεις ένα βαρέλι. Πάρε το κρέας που θα βρεις μέσα. Ακούς ένα γαύγισμα που είναι hint για το τι θα κάνεις

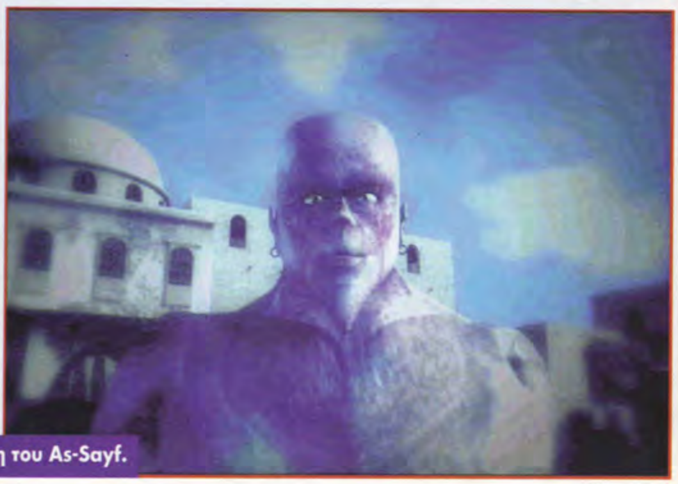
το κρέας (λες και δεν ήταν αρκετά προφανές). Δίπλα στο βαρέλι υπάρχει ένα μπαούλο. Ανοιξέ το και προσπάθησε να πάρεις το πουγκί. Τα φαντάσματα δεν σε αφήνουν! Βγες, λοιπόν, έξω και επίστρεψε στο σκύλο (στρίψε δεξιά βγαίνοντας, προχώρησε δύο οθόνες και γύρισε δεξιά). Δώσ' του το κρέας και αμέσως ακολούθησέ τον. Προχώρησε μπροστά. Η κάμερα γυρνά αυτόματα και σου δείχνει πού στρίβει ο σκύλος. Προχώρησε μπροστά δύο φορές, μία φορά, δύο φορές, μία φορά, τρεις φορές και στρίψε αριστερά. Ο σκύλος δείχνει προς μία κατεύθυνση κουνώντας την ουρά του. (σ.σ.: Δεν είναι απαραίτητο να δώσεις το κρέας στο σκύλο για να βρεις το σημείο αυτό. Αν θέλεις, μάλιστα, μπορείς να τον σκοτώσεις - βάρβαρε, σαδιστή, πώς το σκέφτηκες αυτό; Κάνε load... και γρήγορα!) Προχώρησε μέχρι να φτάσεις σε αδιέξοδο. Παρατήρησε προσεκτικά τη σκαλωσιά και κάνε κλικ επάνω της για να δεις το τμήμα που σε ενδιαφέρει σε μεγέθυνση. Βλέπεις κάτι που μοιάζει με καταπακτή. Χρησιμοποίησε το σπαθί σου για να την ανοίξεις. Ωραία. Είναι, όμως, πολύ ψηλά και δεν φτάνεις. Γύρισε πίσω και προχώρησε τρεις φορές μπροστά. Γύρισε δεξιά και προχώρησε μία φορά μπροστά. Γύρισε δεξιά και κοίτα τις σκαλωσιές. Θα δεις έναν άντρα να μαστορεύει. Προσπάθησε να του μιλήσεις. Σε... γράφει κανονικότατα. Προσπάθησε ακόμα μία φορά. Τίποτα. Εναν άνθρωπο βρήκες όλο κι όλο σ' ολόκληρη την πόλη, κι αυτός αρνείται να σου μιλήσει! Σκύψε, μάζεψε πέτρες και πέταξέ τες του. Φεύγει τρομαγμένος ρίχνοντας κάτι που μοιάζει με δοχείο. Προχώρησε προς τις σκαλωσιές. Στρέψε την κάμερα προς τα πίσω, εντόπισε το αντικείμενο που πέταξε ο εργάτης και μάζεψέ το. Είναι ένας τενεκές με λάδι. Ετσι όπως είσαι πήγαινε μία φορά μπροστά και γύρισε δεξιά. Προχώρησε δύο φορές, στρίψε αριστερά και προχώρησε μία φορά μπροστά. Μπες στην πόρτα που θα βρεις στα αριστερά σου. Επάνω στο τραπέζι βλέπεις ένα σφυρί και, φυσικά, το παίρνεις. Πρόσεξε τι λένε τα φαντάσματα που συζητούν: "Simon's dream has made slave of us all..." "You are nobody's and nothing's slave here. Except to that which brought you to the gates of Jebus". Καταπληκτική στιγμή με την υπογραφή του Paulo Coelho. Στο αριστερό χέρι σου υπάρχει μία πόρτα. Πάρε το κλειδί από το inventory και επιχείρησε να την ανοίξεις. Τζίφος! Ρίξε λίγο λάδι με τον τενεκέ και αυτό ήταν! Μπορείς πλέον να ξεκλειδώσεις το δωμάτιο. Μέσα βρίσκεις μία σκάλα - ούτε παραγγελιά να την είχες κάνει. (σ.σ.: Στην beta έκδοση του παιχνιδιού στο σημείο αυτό δεν έβρισκες σκάλα αλλά ένα βαρέλι, το οποίο -προκειμένου να ανέβεις στη σκαλωσιά- συνδύαζες με ένα άλλο βαρέλι



...ή μήπως ο Tancrede de Nerac;

που έβρισκες σε κάποιο σπίτι.) Πιστεύω ότι ο προηγούμενος γρίφος δεν έχει καμία λογική. Το να σκεφτείς να πετάξεις τις πέτρες στον εργάτη, χωρίς να ξέρεις ότι θα ρίξει το λάδι, ακούγεται λίγο "κουφό". Επίσης, δεν είναι εύκολο να εντοπίσεις τις πέτρες στο έδαφος, με την έννοια ότι δεν υποψιάζεσαι καν την παρουσία τους. Pixel - Hunting κι Αγιος ο Θεός, δηλαδή. Πίσω στο παιχνίδι μας, όμως. Πάρε τη σκάλα και γύρισε τώρα στο σημείο όπου άνοιξες την καταπακτή. Στο δρόμο ακούς τον ήρωα να αγκομαχάει από το βάρος - ένα ωραίο στοιχείο. Τοποθέτησε τη σκάλα στο σωστό σημείο και ανέβα επάνω. Προχώρησε στις σκαλωσιές μέχρι να φτάσεις μπροστά σε μία σκάλα. Η κάμερα στρίβει αυτόματα προς τα επάνω. Επ, κάποιος παραμονεύει! Μάλλον ο καμπούρης ζητά εκδίκηση. Μην ανέβεις ακόμα, αλλά τράβηξε το σπαθί σου και χρησιμοποίησέ το στο χώρισμα μεταξύ των δύο ξύλων. Ο εργάτης τρέπεται σε φυγή, αλλά μην τον ακολουθήσεις ακόμα. Σώσε και ανέβα τη σκάλα. Η κάμερα γυρίζει για ακόμα μία φορά αποκαλύπτοντας άλλη μία επικίνδυνη παγίδα. Γρήγορα βγάλε το σπαθί και κόψε το σκοινί. Τώρα σώσε ξανά. Προχώρησε ένα βήμα μπροστά. Χεχε, έχασες! Είδες, όμως, ακόμα ένα εντυπωσιακό cinematic. Φόρτωσε, λοιπόν, την προηγούμενη θέση και προχώρησε πιο προσεκτικά αυτή τη φορά. Πρέπει σε κάθε βήμα σου να επιλέγεις το ξύλο που δεν είναι φαγωμένο (η καταστροφή είναι εύκολα διακριτή. Επέλεξε διαδοχικά τις ακόλουθες σανίδες μετρώντας





Από τον εφιάλτη του As-Sayf.



Στη βιβλιοθήκη του Qamar.

από αριστερά: 1, 3, 4, 1). Ανέβα τη σκάλα και προχώρησε επάνω στις σκαλωσιές. Λίγο πριν να φτάσεις στην άκρη, ακούς το ειρωνικό σχόλιο του καμπούρη. Κατάρα! Πέρασε απέναντι και πήρε τη σανίδα-γέφυρα μαζί του. Τώρα;

THEODORE'S CAVE

Προχώρησε προς το χάσμα. Στην άκρη του κοίτα ψηλά στη σκαλωσιά. Θα δεις έναν κρίκο. Χρησιμοποίησε επάνω του το σκοινί από το inventory (αλά Ιντι ή Ταρζάν, ανάλογα με τα γούστα σου) και πέρασε απέναντι. Ακολούθησε το δρόμο που ανεβαίνει προς το βουνό και μπες στη δεύτερη σπηλιά. Πήγαινε προς το τραπέζι και εξέτασε το σχέδιο. Ο καμπούρης είναι αρχιτέκτονας με εξαιρετικό ταλέντο και από ό,τι φαίνεται θέλει να χτίσει μόνος του ολόκληρη την πόλη! Βαριές ανάσες σού αποσπούν άξαφνα την προσοχή. Ο ήχος έρχεται από το δερμάτινο παραβάν. Φαίνεται πως εκεί κρύβεται ο φίλος μας! Κατευθύνσου προς τα εκεί, αλλά μην το ανοίξεις. Χρησιμοποίησε το σπαθί σου επάνω του για να ξετρυπώσεις τον μπαγαπόντη. Πήγαινε και μίλησέ του. Στη σκηνή αυτή οι ηθοποιοί που υποδύονται τους δύο πρωταγωνιστές δίνουν ρεσιτάλ βοηθούμενοι, βέβαια, και από το πολύ καλό κείμενο: "I am As-Sayf. I have no master, no god and the Tartars say it is hell itself which vomited me out". Ξαφνικά, ο συνομιλητής σου ξεραίνεται στον ύπνο! Τι πιο φυσικό κατά τη διάρκεια της συζήτησης με έναν ξένο και μάλιστα τη στιγμή που νιώθει πως η ζωή του απειλείται... Τέλος πάντων! Εσύ πρέπει να βρεις έναν τρόπο να τον ξυπνήσεις. Ο κουβάς παραδίπλα σού δίνει μία καλή ιδέα. Μάζεψέ τον και επίστρεψε στο χάσμα που πέρασες με το σκοινί. Για να το γεφυρώσεις χρησιμοποίησε τη σανίδα που θα βρεις στα δεξιά σου. Πέρνα απέναντι και πάρε το σκοινί που σε βοήθησε να περάσεις την πρώτη φορά. Βγες έξω από την πόλη. Οπως θα κατεβαίνεις, όμως, πρόσεξε τις χαλασμένες σανίδες (κάνε save) διότι υπάρχει ένα bug που δεν συνάντησα κινούμενος κατά την αντίθετη κατεύθυνση (δηλαδή, περνώντας για πρώτη φορά). Συγκεκριμένα, στη δεύτερη απόπειρα, ακόμα και να κάνεις κλικ στη σωστή σανίδα, υπάρχει περίπτωση να γκρεμοτσακιστείς! Προφανώς η σανίδα που πρέπει να επιλέξεις είναι η δεύτερη από αριστερά. Μην κάνεις κλικ στο κάτω μέρος της αλλά στο επάνω, ακουμπώντας το mouse λίγο πριν από τη χαραμάδα που τη χωρίζει με τη σανίδα που βρίσκεται δεξιότερα. Αφού τα καταφέρεις, γύρισε την κάμερα προς τα πίσω και πρόσεξε το εξής: όταν ερχόσουν έπρεπε να πατήσεις σε διαφορετική σανίδα από αυτήν που επέλεξες μόλις τώρα! Εγινε κάποιο λάθος όταν περνούσαν τις εικόνες και μάλλον εδώ οφείλεται το πρόβλημα που προξενείται. Ας επιστρέψουμε στο παιχνίδι, όμως. Βγες έξω από την πόλη και βρες την είσοδο του κήπου. Μέσα υπάρχει ένα πηγάδι, στο οποίο θα γεμίσεις τον κουβά, αφού πρώτα τον δέσεις με το σκοινί. Μην μπεις ακόμα στην πόλη, αλλά πήγαινε στην επιγραφή για άλλη μία φορά. Συνδύασε το σφυρί με το σκεπάρνι (hammer and adze) και χρησιμοποίησέ τα επάνω στη λέξη "όνειρα". Το τούβλο φεύγει από τη θέση του αποκαλύπτοντας ένα μαργαριταρένιο κουτί (pearl box). Πάρε το κουτί και γύρισε πίσω στον Theodore. Ευχήσου του "καλά ξυπνητούρια" καθώς τον περιλούζεις με το νερό του κουβά. Θαυμάσια! Τώρα μπορούμε να συνεχίσουμε την κουβέντα μαζί του. Μόλις σου δώσει την πένα, χρησιμοποίησέ την για να ανοίξεις το κουτί (δεν μπορείς να το κάνεις από την οθόνη με το close-view της πένας). Εκεί θα βρεις το περίφημο γράμμα του Simon de Lancrois. Διάβασέ το και στη συνέχεια μίλησε στον Theodore για τελευταία φορά. Παρακολούθησε τη σκηνή. Το κεφάλαιο κλείνει με άλλη μία εντυπωσιακή ρήση: "You will always find other routes and other idols. There are plenty of those in this world".

JERUSALEM

Πρέπει να βρεις τον Qamar. Μίλησε με το παιδί και στη συνέχεια πλήρωσέ το με το τελευταίο νόμισμά σου για να οδηγήσει το άλογό σου στους στάβλους. Είσαι πλέον άφραγκος. Προχώρησε στο παζάρι και ρώτησε όλους τους εμπόρους για τον Qamar και το "δρόμο των τεσσάρων μαργαριταριών". Δύο είναι αυτοί που φαίνονται πρόθυμοι να σε βοηθήσουν: ο άνθρωπος που βρίσκεται επάνω αριστερά στη στοά και ο άνθρωπος που πίνει τσάι. Καθένας από αυτούς, όμως, ζητά από μία χάρη ως αντάλλαγμα. Ας ξεκινήσουμε με τον δεύτερο: Θέλει να του φέρεις τα φάρμακά του από το Βοτανολόγο. "Εύκολο", σκέφτεσαι. Ο Βοτανολόγος σου βάζει ένα τεστ: Πρέπει να τοποθετήσεις τα βότανα που σου δίνει επάνω σε έναν χάρτη του ανθρώπινου οργανισμού, ανάλογα με το μέρος του σώματος που θεραπεύει το καθένα από αυτά. Οι σωστές θέσεις είναι: Chelidonia - κεφάλι, St John's wort - πόδι, Artemisia - μάτι, Green Anisen - στομάχι, Mallow - στήθος. Ως αντάλλαγμα για τη νίκη σου ο Βοτανολόγος σού δίνει μία συμβουλή: Ο άνθρωπος που πίνει τσάι μπορεί να σε βοηθήσει! Του ζητάς το φάρμακο και σου το δίνει ευχαρίστως. Μα τι ευγένεια! Αν πρόσεξες, επίσης, όταν ρωτούσες



Μπαίνοντας στην αίθουσα του θρόνου.

τους εμπόρους για τον tea drinker, εκφράζονταν γι' αυτόν με τα καλύτερα λόγια. Ολοι οι δρόμοι οδηγούν στη Ρώμη, λοιπόν. Πήγαινε, τώρα, στον άνθρωπο που πίνει τσάι και δώσ' του αυτό που σου ζήτησε. Σώσε πριν να απαντήσεις και πες YES. Καθώς γεύεσαι τις πρώτες γουλιές του αρωματικού τσαγιού, αντιλαμβάνεσαι ότι διέπραξες μέγα σφάλμα. Μεγάλη εφεύρεση αυτή η ρουτίνα Save/Load! Τουλάχιστον, είδες ένα όμορφο cinematic. Φόρτωσε, λοιπόν, την προηγούμενη θέση και απάντησε NO.

Τι σου μένει τώρα να κάνεις; Μα να βοηθήσεις τον άνθρωπο που σου ζήτησε το κουτί! Πήγαινε, λοιπόν, στο χρυσοχόο και ζήτησέ το. Οταν σε ρωτήσει αν έχεις καθαρή σκέψη, μπορείς να απαντήσεις ό,τι θέλεις. Το αποτέλεσμα θα είναι να πάρεις ένα κωδικοποιημένο μήνυμα. Τώρα καταλαβαίνεις ότι η συνάντησή σου με το Βοτανολόγο σού βγήκε σε καλό, τελικά. Σου είχε πει, μιλώντας για το βότανο Chelidonia, ότι βοηθά στην καλύτερη λειτουργία του εγκεφάλου. Να τι σου χρειάζεται για να αποκωδικοποιήσεις το μήνυμα. Πήγαινε, λοιπόν, στο Βοτανολόγο και περίμενέ τον να σκύψει. Γρήγορα βγάλε το μαχαίρι και κόψε λίγη Chelidonia (είναι κρεμασμένη επάνω δεξιά). Μόλις τα καταφέρεις, βάλε την πάνω στο coded message και ως εκ θαύματος ο γρίφος λύνεται. Δίνεις, λοιπόν, στο χρυσοχόο το μήνυμα και αυτός σου δίνει το σεντούκι. Το δίνεις στον άνθρωπο που το ζήτησε και καταλαβαίνεις ότι για ακόμα μία φορά πιάστηκες κορόιδο. Τουλάχιστον, όμως, ο άνθρωπος έχει όλη την καλή θέληση να σε βοηθήσει, οπότε σου δείχνει το σωστό δρόμο.

TALEB'S WORKSHOP

Δεν θα δυσκολευτείς να βρεις το μαγαζί του σιδερά, άλλωστε είναι το μοναδικό μέρος που μπορείς να επισκεφτείς σε αυτήν την περιοχή. Κατά τη γνώμη μου, το παιχνίδι θα έπρεπε να είναι πιο "ανοιχτό" και να σου επιτρέπει να



Το άγαλμα ζωντανεύει...

γυρίσεις στην αγορά. Ισως να έπρεπε να προστεθούν ορισμένοι επιπλέον γρίφοι σε αυτό το σημείο, ώστε να επέλθει η θεία δίκη - δεν μου άρεσε καθόλου που ο Tea Drinker και η παρέα του έμειναν ατιμώρητοι! Στο σιδεράδικο, λοιπόν, συνομιλείς με τον χοντρό. Ο Qamar λείπει και δεν προβλέπεται να επιστρέψει σύντομα. Πήγαινε στο τραπέζι και ρίξε μια ματιά στα μεταλλικά κομμάτια. Στη συνέχεια, προχώρησε προς τη φωτιά που καίει στο βάθος. Μίλησε ξανά στο σιδερά. Ενας άλλος άνδρας, ο Isaac, διακόπτει την κουβέντα σας. Συνεχίζεις τη συζήτηση με τον νεοφερμένο αυτή τη φορά. Ωστε ο Qamar βρίσκεται στη φυλακή! Ο Isaac εξηγεί το φιλόδοξο σχέδιό του. Οχι και τόσο πειστικό, έτσι; Πάντως, τώρα έμαθες σε τι χρησιμεύουν τα μεταλλικά κομμάτια επάνω στο τραπέζι, και το πρόγραμμα σου επιτρέπει να ασχοληθείς μαζί τους. Μάζεψέ τα και πήγαινε στη φωτιά για να συναρμολογήσεις το Golem. Το εγχείρημα είναι εξαιρετικά απλό: τοποθετείς επάνω στον στύλο πρώτα τον κορμό (torso), μετά το κεφάλι, ύστερα τα δύο buttons και στη συνέχεια τα μέλη που απαρτίζουν κάθε χέρι με τη σειρά (δηλαδή, πρώτα το left part 1, μετά το left part 2...). Ενας πολύ εύκολος γρίφος (αν μπορεί να τον ονομάσει κανείς έτσι), χωρίς κανένα νόημα. Ο Isaac κάνει τα μαγικά του και το Golem ζωντανεύει! Πάντως, ούτε έτσι σε πείθει ότι είναι ικανό να φέρει εις πέρας την αποστολή, οπότε αποφασίζεις να το αντιμετωπίσεις. Πάρε από τις δύο γωνιές του μαγαζιού που βρίσκονται προς την έξοδο τον κουβά με το νερό και το σπαθί και πήγαινε μπροστά στο Golem. Σώσε οπωσδήποτε. Τώρα βάλε το σπαθί στο χέρι του. Ωχ, τα πράγματα δεν πήγαν όπως ακριβώς τα είχαμε προβλέψει... Πάρε γρήγορα τον κουβά με το νερό και ρίξ' το επάνω στο μέτωπο του μεταλλικού τέρατος. Το πνεύμα θριαμβεύει για ακόμα μία φορά.

JERUSALEM BY NIGHT

Πάρε το λοστό από το καρότσι. Αν θέλεις, μπορείς να πάρεις και το λυχνάρι, αλλά δεν ξέρω αν χρησιμεύει σε κάτι. Τώρα πήγαινε στο μαγαζί του βοτανολόγου που, κατά σατανική σύμπτωση, είναι κλειδωμένο. Χρησιμοποίησε το λοστό για να σπάσεις την κλειδαριά και μπες μέσα. Στο επάνω δεξιά ράφι του γραφείου θα βρεις τη συνταγή με το υπνωτικό. Χρειάζεσαι μόλις δύο συστατικά. Από το ντουλάπι κάτω δεξιά θα πάρεις -αφού το ανοίξεις- το Water of bistorte. Γύρισε δεξιά (ως προς το γραφείο) και πάρε το Hawthorn pollen από το δάπεδο. Πιο αριστερά θα βρεις μπουκάλια για να αποθηκεύσεις το διάλυμα. Σήκωσε την κάμερα ψηλότερα και πάρε το Measuring glass (πράσινο). Τώρα, βάλε το measuring glass επάνω στο τραπέζι. Κάνε κλικ επάνω του και ρίξε: Hawthorn pollen, Water of bistorte, ξανά Hawthorn pollen και, τέλος, άλλη μία δόση Water of bistorte. Το αέριο που βγαίνει πιστοποιεί την επιτυχία της αντίδρασης. Για να δούμε, όμως, τι φτιάξαμε. Βάλε το υγρό σε ένα από τα μπουκάλια και ρίξ' το στο πιατάκι του ποντικού.

Βρίσκεσαι μπροστά στην είσοδο των φυλακών. Γύρισε πίσω, βγάλε το μαχαίρι σου και σημάδεψε στο κτίριο ψηλά και δεξιά, στους σταλακτίτες. Παίρνεις τα icicles, τα



...και η έκπληξη είναι έκδηλη στα πρόσωπα των ηρώων.



Ο αρχιτέκτονας κοιμάται τον ύπνο του δικαίου. Οχι για πολύ, όμως...

οποία εμβαπτίζεις στο ναρκωτικό. Προχώρησε τώρα μία οθόνη μπροστά. Στον τοίχο αριστερά βλέπεις μία σφεντόνα. Πάρ' τη και συνδύασέ τη με τα ναρκωτικά icicles. Κατόπιν, σημάδεψε με τη σφεντόνα στον πύργο απέναντι. Ξεμπέρδεψες με τους φρουρούς; Οχι. Γι' αυτό τράβα το σπαθί και αποτελείωσε τον τελευταίο υποστηρικτή του κάστρου. Μετά πήγαινε από πάνω του και χρησιμοποίησε το μαχαίρι για να πάρεις τα κλειδιά. Μπες στον πύργο και ξεκλείδωσε την πόρτα στα δεξιά. Ρώτα τους κρατούμενους για να βρεις το κελί του Qamar, αλλά μην ξεκλειδώσεις καμία πόρτα, διότι μετά τη συνομιλία με τον αστρολόγο θα χάσεις. Τελικά, η πόρτα που ψάχνεις είναι η τρίτη δεξιά. Μετά από έναν σύντομο διάλογο, ο Qamar σου δίνει μία κρυστάλλινη σφαίρα. Μεταφέρεσαι αυτόματα πίσω στο μαγαζί του Taleb.

Μίλα στον Taleb και ο Isaac θα σε οδηγήσει στη βιβλιοθήκη του Qamar. Συζήτησε μαζί του και πρόσεξε καλά τι θα σου πει, διότι δίνει αρκετά hints. Δίπλα στο τραπέζι υπάρχει κάτι που μοιάζει με μαγκάλι. Πάρε τα πράγματα από επάνω του και θα αποκαλύψεις έναν χάρτη των αστερισμών. Από το κρεβάτι πάρε το κλειδί, από τη βιβλιοθήκη κοντά στο μπαλκόνι τη γαλάζια σφαίρα και από την άλλη βιβλιοθήκη ένα μικρό σεντούκι. Ξεκλείδωσε το σεντούκι με το κλειδί και τοποθέτησε το χάρτη που θα βρεις εκεί μέσα επάνω στο γραφείο. Συμπλήρωσε τους αστερισμούς σύμφωνα με το χάρτη που είδες στο μαγκάλι. Η λύση φαίνεται σε συνοδευτική φωτογραφία. Μόλις τα κάνεις όλα σωστά, μπορείς να πάρεις το χάρτη. Τοποθέτησέ τον στη μικρή υποδοχή που θα βρεις στο κόκκινο παραβάν, στον απέναντι τοίχο. Τώρα άρχισε να περιστρέφεις το χάρτη αργά αργά, μέχρι να μετακινηθεί ο διακόπτης που βλέπεις λίγο πιο πάνω. Τότε κάνε κλικ επάνω στο διακόπτη. Εμφανίζεται ένα ρομπότ. Τοποθέτησε το κρύσταλλο που σου έδωσε ο Qamar στο μάτι του. Κοίτα το μηχανισμό στην πλάτη του ρομπότ και τοποθέτησε το γρανάζι (toothed whee) από το inventory στη σωστή θέση. Τώρα δες το μηχανισμό που μπορεί να στραφεί. Κάθε πλευρά δείχνει μία από τις τέσσερις εποχές, οπότε γύρισέ τον στη θέση "Χειμώνας" (όπως σου είπε ο Isaac). Πήγαινε στο μπροστινό μέρος του ρομπότ και βάλε στο χέρι του τον αστρικό χάρτη και τη γαλάζια σφαίρα. Στρέψε το χάρτη μέχρι να εμφανιστεί μία φωτεινή ένδειξη στη ζώνη του ρομπότ. Κάνε κλικ επάνω της δύο φορές. Ωστε ο An Nab βρίσκεται στην Ιερουσαλήμ! Το cinematic σημαίνει το τέλος του κεφαλαίου.



Ισορροπώντας τη ζυγαριά του Rajib.

UVAK KHAN

Προχώρησε προς τους φρουρούς. Σαστίζουν μόλις αποκαλύπτεις το πρόσωπό σου! Μίλησε στον Madrus και δώσ' του τα όπλα σου μόλις σου το ζητήσει. Εμφανίζεται ο Rajib, ένας άλλος παλιός σου γνώριμος. Σε αφήνει να περάσεις μέσα. Προχώρησε μερικές οθόνες μπροστά μέσα στο παλάτι και απόλαυσε ακόμα ένα θαυμάσιο cinematic. Για να μονομαχήσεις με το βασιλιά πρέπει πρώτα να περάσεις τρεις δοκιμασίες. Για την πρώτη δοκιμασία μην επιχειρήσεις να τραβήξεις τη βελόνα. Κάνε κλικ στο φωτιστικό που βρίσκεται επάνω αριστερά από το κεφάλι του Rajib. Βάλε την κούκλα στο φως για να λιώσει το κερί. Πολύ ωραία! Περνάς στη δεύτερη δοκιμασία. Πρέπει να ισορροπήσεις τη ζυγαριά. Πρόσθεσε τα βάρη των βαριδιών - έχουν άθροισμα 72, άρα το άθροισμα σε κάθε ζυγό πρέπει να ισούται με 36. Πανδύσκολο! Πάρε τον αναπτήρα από το συρτάρι. Για την τρίτη δοκιμασία βρες και πάρε το τόξο και τα βέλη (βρίσκονται στον απέναντι διάδρομο) και σώσε. Κινήσου προς το θρόνο και σκότωσε το γεράκι. Παρακολούθησε την επική μάχη σου με τον Uvak Khan. Πιστεύω ότι δεν είχες την παραμικρή αμφιβολία για την έκβαση της μονομαχίας. Μίλησε στον Rajib. Σου λέει πως θα ελευθερώσει τον αστρολόγο. Ξεκλείδωσε την πόρτα του Qamar και μίλησέ του.

CARAVAN - SARAI

Ο Qamar έχει μια δουλίτσα(!) και σε αφήνει ολομόναχο. Μπες στο μαντρί και μίλησε σ' αυτόν που εξετάζει το ζώο. Είναι ο An-Nab. Μίλησέ του και θα σου δώσει μία καρφίτσα (brooch). Μπες στη σκηνή με την κοπέλα και τον Qamar. Πάρε από το δάπεδο την καρφίτσα και μίλησε στον αστρολόγο. Δυστυχώς δεν μπορεί να σε βοηθήσει. Πήγαινε στους σκακιστές - ο ένας από αυτούς είναι χαρτογράφος. Τη στιγμή που καταφτάνεις βρίσκεται σε δύσκολη θέση (έτσι λέει, τουλάχιστον). Αν τον βοηθήσεις να σώσει την παρτίδα, θα σου δώσει το χάρτη που ζητάς. Κάνε κλικ στη σκακιέρα. Αντίθετα με τα λεγόμενά του, η θέση του είναι κερδισμένη ό,τι και να παίξει. Ελεγε, μάλιστα, πως ο βασιλιάς του κινδύνευε. Πίστεψέ με, είναι απόλυτα ασφαλής! Υπάρχει, πάντως, μία κίνηση που τελειώνει την παρτίδα αμέσως: Παίξε Α84 (πάρε τον αξιωματικό μπροστά από τον πύργο και βάλε τον μπροστά από το πιόνι που βρίσκεται μπροστά από τη βασίλισσα). Ρουά ματ. Μπορείς επιτέλους να συμβουλευτείς το χάρτη. Πάρε από κάτω

το μεγεθυντικό φακό. Κάνε κλικ στην καρφίτσα. Χρησιμοποίησε επάνω της το φακό για να διαβάσεις το γρίφο. Πάτησε τα νούμερα 1, 2 και 5 με τη βελόνα. Η καρφίτσα διπλώνει στα δύο! Βάλε τη επάνω στο χάρτη (δύο φορές) και θα σου υποδείξει την τοποθεσία που πρέπει να επισκεφτείς. Μίλησε στους σκακιστές και στη συνέχεια πήγαινε στον Qamar. Απάντησε YES και μπες στο μαντρί ακόμα μία φορά. Μίλησε πρώτα στον Taleb και μετά στον Qamar. Σε δέχεται στο καραβάνι με τον όρο να καθαρίσεις την όαση από τα ghouls. Δέχεσαι, φυσικά. Μίλησε στον Taleb και στον Qamar. Χρειάζεσαι τρία sulphurs. Η "φίλη" του αστρολόγου φαίνεται πως μπορεί να σε βοηθήσει. Εμπρός για τη σκηνή της, λοιπόν. Φυσικά, δεν είναι διατεθειμένη να αποχωριστεί την πέτρα χωρίς κάποιο είδος πληρωμής, οπότε σου ζητά μια χάρη: Πρέπει να κλέψεις το γεράκι από το Βεδουίνο... Για να τα καταφέρεις πρέπει να πάρεις το ποντίκι και τις τηγανίτες (μία οθόνη επάνω από τους σκακιστές), καθώς και τον πυρσό (δίπλα από την έξοδο, στην οθόνη με τον καμηλιέρη). Τώρα πρέπει να κάνεις τα εξής: Έξω από τη σκηνή της κοπέλας θα δεις μία γυάλα. Βάλε εκεί το ποντίκι. Βάλε φωτιά στις τηγανίτες με τον πυρσό. Στην οθόνη με τις καμήλες υπάρχει στο χώμα ένα κομμάτι ύφασμα. Ρίξε επάνω του τις τηγανίτες. Φωτιά! Ο Βεδουίνος πανικοβάλλεται και το γεράκι είναι αφύλακτο. Πήγαινε και λύσε το σπάγκο που το κρατά και στη συνέχεια ξύπνα το. Θα πάει να φάει τον ποντικό αγνοώντας την ύπαρξη της γυάλας. Τελικά, το πουλί κουτουλά στο μπουκάλι και πέφτει ζαλισμένο. Πήγαινε στη σκηνή της κοπέλας. Ωραία, η πρώτη πέτρα είναι δική σου.

Μεταφέρεσαι αυτόματα στο παλάτι, μια και ο Rajib μπορεί να σου δώσει ακόμα μία πέτρα. Πρόσεξε τι σου λέει και στη συνέχεια πάρε από το τραπέζι το καραφάκι και από το κουτί το μελανοδοχείο. Κάνε κλικ στη χύτρα και ρίξε τη μελάνη και το περιεχόμενο της καράφας. Κάνε κλικ στο υγρό για να διαβάσεις το μήνυμα. Κερδίζεις έτσι και τη δεύτερη πέτρα. Άκου τις συμβουλές του Rajib, διότι θα σε βοηθήσουν πολύ στην αναμέτρηση με τα ghouls.

Πίσω στο μαγαζί του Taleb. Μίλησε μαζί του και δώσ' του το σπαθί σου. Ο Isaac θέλει και αυτός να σε βοηθήσει φτιάχνοντάς σου ένα φυλακτό. Φτιάξε τη σωστή σφραγίδα σύμφωνα με τις οδηγίες που σου δίνει. Από αριστερά: Ημικύκλιο, Τμήμα Οκταγώνου, Τρίγωνο, Τμήμα Οκταγώνου, Ημικύκλιο, Ευθεία. Ταξιδεύεις με το καραβάνι στην έρημο.

DESERT

Με την ανατολή του ήλιου φεύγεις για να πολεμήσεις τα ghouls. Πέρνα το ποτάμι και κόψε τους θάμνους με το σπαθί σου. Πίσω σου βρίσκεται ένα τουρμπάνι. Μάζεψέ το. Γύρισε στην αρχική οθόνη της τοποθεσίας (εκεί που βρίσκεται το άλογό σου). Κινήσου μία οθόνη προς τα δέντρα, παράλληλα με το ποτάμι. Βρες το κλαδί και μάζεψέ το. Βάλε επάνω του το τουρμπάνι για να φτιάξεις έναν δαυλό. Προχώρησε ακόμα δύο οθόνες παράλληλα προς το ποτάμι (απομακρυνόμενος, βέβαια, από το άλογο). Στο αριστερό χέρι σου βλέπεις μία πέτρα. Βάλε επάνω της το θάμνο και άναψε φωτιά με τον αναπτήρα. Βάλε φωτιά στο δαυλό, αυτό θα σε προστατεύσει για λίγο από τα ghouls. Βρες τη σκάλα και κατέβα. Γρήγορα, βρες τη μικρή λίμνη. Χτύπα τα νούφαρα με το σπαθί. Ανακαλύπτεις ένα χέρι. Χτύπα το με το σπαθί για να πάρεις την άσπρη πέτρα. Τώρα τρέξε προς τον καταρράκτη και ρίξε μέσα το parchment. Το νερό πλημμυρίζει το φαράγγι και τα ghouls ανεβαίνουν προς τα πάνω...

Η μάχη με τα ghouls είναι εξαιρετικά απλή και η στρατηγική σου θα στηριχτεί στη συμβουλή του Rajib: Πρέπει να μην επιτρέψεις στα ghouls να πέσουν ταυτόχρονα επάνω σου. Κινήσου, λοιπόν, προς τα επάνω και κυνήγα το ghoul που απομακρύνεται από εσένα. Ακολούθα το όπου πάει και, όταν δεν μπορεί να κινηθεί άλλο, πέσε επάνω του.

Γυρνάς θριαμβευτής στο καραβάνι. Μετά την απρόσμενη συνάντησή σου με τον Caradoc, μίλησε σε όλους από μία φορά. Εξαντλημένος από τις συγκινήσεις της ημέρας αποκοιμιέσαι. Αμάν πια, οι εχθροί σου σε κυνηγούν ακόμα και στον ύπνο σου! Μόλις επανακτήσεις τον έλεγχο, επίλεξε τον Caradoc από το inventory. Τι είναι αυτό; To be continued; Μα δεν θα δούμε επιτέλους τον Simon; Και η αναμέτρηση με το γέρο του βουνού; Υπομονή μέχρι το επόμενο επεισόδιο! PC

ΓΡΙΦΟΙ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ



Ο σκακιστικός γρίφος.



Η πλάτη του ρομπότ· ο δείκτης στο χειμώνα.



Η σφραγίδα που σου ζητά ο Isaac.



Ο χάρτης των άστρων συμπληρωμένος.

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Τονίζω σε όσους ενδιαφέρονται ότι μπορούν να μου στέλνουν μηνύματά τους για τη στήλη αυτή μέσω Internet μόνο στη διεύθυνση andreas@compulink.gr Η διεύθυνση shodan@otenet.gr αποτελεί πια παρελθόν. Θέλω επίσης να σας επισημάνω να μη μου στέλνετε e-mails γραμμένα σε Greek-English, διότι δεν απαντώ σε τέτοια μηνύματα, οπότε ο κόπος σας θα πάει χαμένος. Είναι δηλαδή τόσο δύσκολο να γράφετε στη γλώσσα μας; Επίσης, παρακαλείσθε στα e-mails να γράφετε ολόκληρο το ελληνικό όνομά σας, και αν θέλετε, φυσικά, το nickname που χρησιμοποιείτε.

Επειδή πάρα πολλοί αναγνώστες με e-mails ζητούν τη λύση του "Οδύσσεια: Στα ίχνη του Οδυσσέα", αποφάσισα στο τεύχος αυτό και στο επόμενο να ασχοληθώ μόνο με αυτήν, καθώς ο χώρος δεν επαρκεί για να ασχοληθούμε και με άλλα παιχνίδια.

ΟΔΥΣΣΕΙΑ: ΣΤΑ ΙΧΝΗ ΤΟΥ ΟΔΥΣΣΕΑ

Στο παιχνίδι είστε ο Ερυτίας και προσπαθείτε να βρείτε τον Οδυσσέα. Τα πλήκτρα που θα χρησιμοποιήσετε κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού είναι τα εξής:

ESCAPE: Περνάτε στο κεντρικό μενού/προσπερνάτε τα cinematics.

SPACEBAR: Παίρνετε ένα αντικείμενο από το έδαφος, μιλάτε, προσπερνάτε διαλόγους και διαλέγετε το αντικείμενο που βρίσκεται στην κεντρική θέση του inventory σας.

ENTER/RETURN: Χρησιμοποιείτε το αντικείμενο που κρατάτε στα χέρια σας.

F1: Ανοίγετε/Κλείνετε το inventory σας.

F2: Ξαναβάζετε πίσω στο inventory σας το αντικείμενο που κρατάτε στα χέρια σας.

F3: Τραβάτε ή βάζετε πίσω στη θήκη το σπαθί σας.

Στις συνομιλίες σας προσέξτε καλά τα εξής: Η φράση-λέξη που επιλέγετε για να μιλήσετε είναι αυτή που φαίνεται με ένα "αχνό μπλε" χρώμα και όχι κάποια από αυτές με το μαύρο χρώμα. Θέλει λίγη προσοχή για να μην κάνετε κάποιο λάθος.

Σε αρκετά puzzles, για να λειτουργήσει η δράση πατώντας το πλήκτρο Spacebar, πρέπει να στέκεστε ακριβώς στο σημείο που θέλει το παιχνίδι. Λίγο πιο μπροστά ή λίγο πιο πίσω δεν γίνεται τίποτα.

Η ΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

ΣΤΑ ΕΡΕΙΠΙΑ ΤΗΣ ΤΡΟΙΑΣ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, μετά την εισαγωγή, βρίσκεστε έξω από έναν καταυλισμό των Ελλήνων στα ερείπια της Τροίας. Φύγετε από την αποβάθρα. Πηγαίνετε στο φρουρό και στον έμπορο και μιλήστε μαζί τους. Εξαντλήστε όλες τις δυνατότητες, λέγοντας την αλήθεια. Θα χρειαστεί να μιλήσετε 3-4 φορές με τον καθένα τους μέχρι να εξαντλήσετε όλες τις δυνατές επιλογές. Πηγαίνετε εκεί όπου ο σκλάβος παίρνει τα χαλιά, και όταν πάει μέσα στον καταυλισμό για να αφήσει αυτά που κουβαλά, πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να πάρετε ένα. Το βάζετε στον ώμο σας. Τώρα προχωρήστε δίπλα από το φρουρό. Απασχολημένος όπως είναι με τον έμπορο, δεν θα σας δώσει ιδιαίτερη σημασία, μια και θα νομίσει ότι είστε ο σκλάβος, και έτσι θα μπορέσετε να μπείτε μέσα στον καταυλισμό. Προχωρήστε μέχρι να αφήσετε το χαλί και μετά πηγαίνετε στο σπίτι που φαίνεται ίσια μπροστά και στα δεξιά σας. Προχωρώντας και αλλάζοντας οπτική γωνία, το σπίτι θα βρεθεί στο αριστερό μέρος της οθόνης. Μπροστά στην πόρτα πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξετε και να μπείτε μέσα.



Διαβάζοντας τις πινακίδες που σας λένε τι περίπου πρέπει να κάνετε.

Μέσα θα προχωρήσετε στο βάθος του σπιτιού και θα συναντήσετε τους Μέροπα και Νάθο. Μιλήστε μαζί τους. Αφού εξαντλήσετε όλα τα θέματα (με τον Νάθο μιλάτε δύο φορές), φύγετε και βγείτε έξω.

Στρίψτε όλο αριστερά και πηγαίνετε προς το αριστερό μέρος της οθόνης. Αλλάζοντας οπτική γωνία συνεχίστε δεξιά και πηγαίνετε σε αυτούς που παίζουν ένα παράξενο παιχνίδι. Ο Αένοπας θα σας μιλήσει και θα σας προσκαλέσει μαζί τους. Αρνηθείτε να παίξετε και ξαναγυρίστε πίσω στο σπίτι του Νάθου. Ανοίξτε την πόρτα, πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR, και μπείτε μέσα. Προχωρήστε στο εσωτερικό του σπιτιού και μιλήστε στον Νάθο. Ρωτήστε τον για όλα. Στο τέλος θα πάρετε την άδεια εισόδου/εξόδου που ζητάτε.

Φύγετε και βγείτε έξω από το σπίτι. Φεύγοντας σας λέει να ψάξετε κάποιον Νικία (ανοίγετε την πόρτα πατώντας το πλήκτρο SPACEBAR για να βγείτε από το σπίτι). Έξω τώρα πια είναι νύχτα.

Πηγαίνετε προς την αριστερή μεριά όπως κοιτάτε και μόλις αλλάξει η οθόνη πάρτε το πιο αριστερό μονοπάτι. Θα φτάσετε στην άλλη πύλη του στρατοπέδου και ο φρουρός θα σας ζητήσει την άδεια εξόδου. Πατήστε το πλήκτρο SPACEBAR και μιλήστε του. Θα σας ανοίξει την πύλη. Βγείτε έξω.

Έξω από το στρατόπεδο πηγαίνετε προς τη γυναίκα που είναι στο κάτω μέρος της οθόνης. Θα σας μιλήσει. Ρωτήστε για τα: Νικίας, Οδυσσέας και Τόπος και, τέλος, για το "Αρνήσου, αλλά...".

Φύγετε προχωρώντας προς το πάνω μέρος της οθόνης, και, όταν αλλάξει η οπτική γωνία, προχωρήστε όλο αριστερά, ενώ μόλις ξαναλλάξει η οπτική γωνία κατευθυνθείτε στην κάτω αριστερή γωνία της οθόνης.

Πλησιάστε σε αυτόν που κάθεται στη φωτιά. Είναι ο Πλαστήρας, ο σιδεράς του στρατοπέδου. Πλησιάζοντάς τον θα σας μιλήσει αμέσως. Ρωτώντας τον για τον Νικία, αυτός που είναι εκεί δίπλα σας πλησιάζει. Σταθείτε μπροστά του. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να του μιλήσετε και ρωτήστε τον για τον Οδυσσέα. Σας δίνει ραντεβού κάπου εκεί κοντά, δίπλα στο άγαλμα του Απόλλωνα.

Περιμένετε να φύγει και προχωρήστε προς την κατεύθυνση που τον βλέπετε να φεύγει. Ακολουθήστε τον. Κάποιος θα σας χτυπήσει πίσω από το κεφάλι και θα πέσετε αναίσθητοι. Θα συνέλθετε στα ερείπια του ναού του Απόλλωνα και θα δείτε έναν σκύλο (;) να φεύγει τρέχοντας. Πλησιάστε προς το κάτω αριστερά μέρος της οθόνης και θα βρείτε τον Νικία νεκρό.

Δεν έχετε τίποτα άλλο να κάνετε εδώ, γι' αυτό κατεβείτε κάτω. Μόλις κατεβείτε τα σκαλιά στρίψτε προς το κάτω μέρος της οθόνης και αρχίστε να προχωρείτε προς τα εκεί. Σιγά σιγά η οθόνη θα αλλάζει γωνία και εσείς θα βρίσκεστε να προχωρείτε προς τ' αριστερά. Για να βγείτε από τα ερείπια το πιο σημαντικό είναι να έχετε συνέχεια τους τοίχους της πόλης στο δεξί χέρι του ήρωα. Συνεχίστε, λοιπόν, να προχωρείτε - τρέχετε, φροντίζοντας να έχετε συνέχεια στα δεξιά του χαρακτήρα τους τοίχους, και αυτό ανεξάρτητα με το πώς αλλάζουν οι οπτικές γωνίες. Ακολουθώντας τα πιο πάνω μετά από λίγο θα βρεθείτε έξω από τα ερείπια της αρχαίας Τροίας και θα δείτε τα φώτα του στρατοπέδου. Σταθείτε ανάμεσα στους δύο πυρσούς που ανάβουν στην πύλη του στρατοπέδου και πατήστε το πλήκτρο Spacebar. Δείχνετε την άδεια εισόδου και σας ανοίγουν την πύλη.

Μπείτε μέσα και πηγαίνετε στο σπίτι του Νάθου. Πριν μπείτε μέσα κάνετε SAVE. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να ανοίξετε την πόρτα. Προχωρήστε στο εσωτερικό του σπιτιού. Θα σας κατηγορήσουν ως δολοφόνο του Νικία. Απαντήστε την αλήθεια. Δεν σας πιστεύουν και... όταν συνέρχεστε, βρίσκεστε στη φυλακή.

Πηγαίνετε κοντά στον Κοππέα και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να του μιλήσετε. Εξαντλήστε κάθε δυνατή συζήτηση πατώντας σταδιακά ακόμη 4 φορές το πλήκτρο Spacebar.

Μόλις τελειώσει η συζήτησή σας, πηγαίνετε και σταθείτε μπροστά από το σίδερο που είναι ακριβώς απέναντι από τα σκαλιά και πατήστε το πλήκτρο Spacebar. Θα βγάλετε τον κουβά που είναι κρεμασμένος σε αυτό. Σταθείτε πάλι κοντά του με την πλάτη και ξαναπατήστε το πλήκτρο Spacebar. Κόβετε τα σχοινιά με το σίδερο, και μετά από εσάς κάνει το ίδιο και ο Κοππέας. Τώρα πηγαίνετε και σταθείτε ανάμεσα στον τοίχο και τα σκαλιά (όπως φαίνεται στη σχετική φωτογραφία) και πατήστε το πλήκτρο Spacebar. Ο Κοππέας θα σας βοηθήσει να ανεβείτε στη σκεπή της φυλακής. Πλησιάστε στην άκρη και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να πάρετε τον βράχο. Τώρα πατήστε το πλήκτρο Enter/Return για να τον πετάξετε στο κεφάλι του.

Μόλις βρεθείτε στο έδαφος πλησιάστε στην πόρτα της φυλακής και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξετε. Ελευθερώνετε τον Κοππέα. Τώρα πια σχεδόν όπου και να πάτε, αυτός θα σας ακολουθεί.

Πηγαίνετε στο σπίτι του Νάθου και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να ανοίξετε την πόρτα. Μπείτε μέσα. Ο Κοππέας θα σας περιμένει απέξω. Προχωρήστε στο επόμενο δωμάτιο και στο αριστερό μέρος της οθόνης, στο έδαφος, θα δείτε μία στολή. Πλησιάστε και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να την πάρετε. Τη φοράτε και μεταμφιέζεστε σε φρουρό. Βγείτε έξω από το σπίτι (ανοίγετε την πόρτα με το πλήκτρο Spacebar) και πηγαίνετε προς την έξοδο που είναι προς το κάτω μέρος της οθόνης. Πλησιάστε το φρουρό και πείτε όποια επιλογή θέλετε.

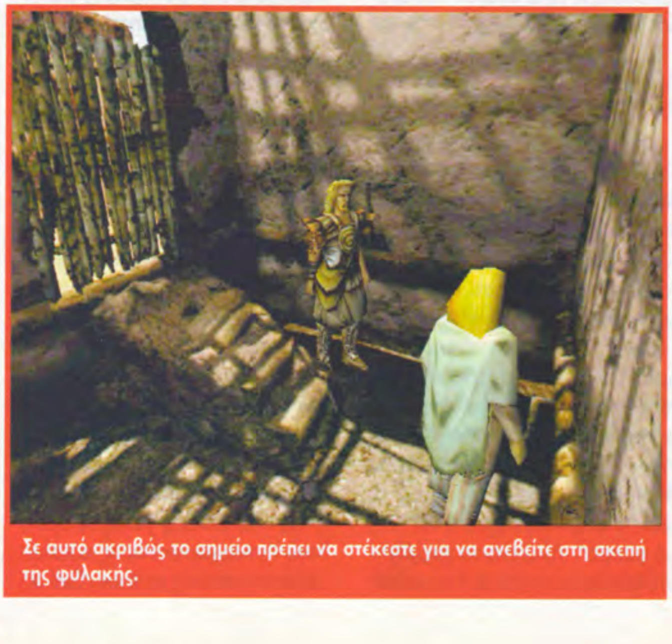
Φεύγετε και βρίσκεστε έξω από το σπίτι του Αγέα, δίπλα στο ναό του Αιόλου.

ΕΞΩ ΑΠΟ ΤΟ ΣΠΙΤΙ ΤΟΥ ΑΓΕΑ ΚΑΙ ΤΟ ΝΑΟ ΤΟΥ ΑΙΟΛΟΥ

Μόλις φύγει ο Κοππέας, πατήστε το πλήκτρο F2 για να βάλετε το σπαθί στη θήκη του, ανεβείτε το μονοπάτι και πηγαίνετε έξω από το σπίτι-καλύβα που βλέπετε. Σταθείτε μπροστά από την πόρτα (λίγο προς τ' αριστερά της όπως κοιτάτε) και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξετε. Μπείτε μέσα και πλησιάστε στο τραπέζι. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να ξεκινήσετε τη συζήτησή σας με τον Αγέα. Σας δίνει να πιείτε ένα φίλτρο. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για το πάρετε και να πιείτε από αυτό. Βλέπετε ένα όραμα, ενώ ο Αγέας σας εξιστορεί σε γενικές γραμμές τι έχει συμβεί με τον Οδυσσέα. Σας προσφέρει ένα διαμάντι και πεθαίνει. Πατώντας το πλήκτρο Spacebar, πάρτε από το τραπέζι το διαμάντι, και πατώντας το πλήκτρο F2 βάλτε το στο inventory σας. Γυρίστε προς την πόρτα, πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να την ανοίξετε και βγείτε έξω.

Ανεβείτε το μονοπάτι που οδηγεί προς το ναό (αρχικά βαδίζετε προς το αριστερό μέρος της οθόνης και μετά, αλλάζοντας οπτική γωνία, πηγαίνετε προς τα πάνω).

Στην οθόνη που δείχνει τα πολλά πεταμένα άνθη-λουλούδια πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να πάρετε ένα από αυτά και μετά το F2 για να το βάλετε στο inventory σας. Μπείτε στο ναό και προχωρήστε στον κύκλο από τον οποίο σηκώνονται κάτι σαν κορδέλες προς τη σκεπή του ναού στο εσωτερικό του. Πατήστε το πλήκτρο F1 για να



Σε αυτό ακριβώς το σημείο πρέπει να στέκεστε για να ανεβείτε στη σκεπή της φυλακής.



Σε αυτή την οθόνη μαζεύετε το λουλούδι που θα χρησιμοποιήσετε στο ναό του Αιόλου.

εμφανίσετε το inventory σας, διαλέξτε το λουλούδι που μαζέψατε λίγο πριν πατώντας το πλήκτρο Spacebar, ξαναπατήστε το πλήκτρο F1 για να κλείσετε το inventory σας, προχωρήστε στο κέντρο αυτού του κύκλου και πατήστε το πλήκτρο Enter. Αφήνοντας το λουλούδι στο κέντρο του κύκλου, αυτό ανεβαίνει προς τα πάνω και την ίδια στιγμή ένα ομοίωμα ενός "αερόστατου" εμφανίζεται στην είσοδο του ναού. Τώρα πλησιάστε τους τοίχους που είναι στο πάνω και το κάτω μέρος του δωματίου στο οποίο βρίσκεστε και πάρτε τα 6 πλακίδια που αντιστοιχούν στους ανέμους. Στο επάνω όπως κοιτάτε την οθόνη μέρος είναι τα ΕΥΡΟΣ: Ανατολικός άνεμος (το δεύτερο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε), ΝΟΤΟΣ: Νότιος άνεμος (το τρίτο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε), ΚΑΛΑΙΣ: Θερμός άνεμος (το έκτο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε ή το πρώτο από τα δεξιά), ενώ στο κάτω μέρος είναι τα ΖΕΦΥΡΟΣ: Δυτικός άνεμος (το πρώτο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε), ΖΕΤΗΣ: Υγρός άνεμος (το τρίτο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε) και ΒΟΡΕΑΣ: Βόρειος άνεμος (το πέμπτο πλακίδιο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε ή το δεύτερο από τα δεξιά).

Ανεβείτε τα σκαλοπάτια και πλησιάστε στη "φραγμένη" από τις "ακτίνες" είσοδο. Αν έχετε κάνει τα προηγούμενα όπως ακριβώς καταγράφονται, πρέπει να κρατάτε στα χέρια σας το πλακίδιο του ανέμου ΒΟΡΕΑ. Πατήστε το πλήκτρο Enter/Return για να το τοποθετήσετε σε μία από τις 6 ειδικές θέσεις που υπάρχουν πάνω στην πύλη. Τώρα τοποθετήστε ένα ένα και τα υπόλοιπα πλακίδια στις ειδικές θέσεις της πύλης - εισόδου. Η διαδικασία είναι η εξής: Πατάτε το πλήκτρο F1 για να εμφανίσετε το inventory σας, κινείτε τ' αντικείμενα μέχρι ένα πλακίδιο ανέμου να έρθει στην κεντρική - μπροστινή θέση, πατάτε το πλήκτρο Spacebar για να το πάρετε στα χέρια σας, πατάτε το πλήκτρο F1 για να κλείσετε το inventory σας και εν συνεχεία πατάτε το πλήκτρο Enter για να το τοποθετήσετε. Προσέξτε μόνο ότι πρέπει να στέκεστε μπροστά από μία θέση στην πόρτα για να τοποθετήσετε ένα πλακίδιο σ' αυτήν. Αφού τα βάλετε όλα στη θέση τους, και αν στέκεστε ακριβώς μπροστά στην είσοδο, θα πάρετε το διαμάντι στα χέρια σας και με αυτό θα απενεργοποιήσετε τις "ακτίνες" της εισόδου (ανάλογα με το πού στέκεστε μερικές φορές ίσως χρειαστεί να πλησιάσετε κοντά στην πύλη για να χρησιμοποιήσετε "αυτόματα" το διαμάντι).

Τώρα γυρίστε στην είσοδο-έξοδο του ναού. Εχοντας προσφέρει το λουλούδι θα δείτε το ομοίωμα του "αερόστατου". Πλησιάστε σε αυτό και πατώντας διαδοχικά το πλήκτρο Spacebar πάρτε από αυτό τα 6 αγαλματίδια που βλέπετε πάνω του. Πατήστε το πλήκτρο F2 για να βάλετε και το τελευταίο αγαλματίδιο στο inventory σας. Γυρίστε και μπείτε από την πύλη που απενεργοποιήσατε λίγο πριν. Προχωρήστε και στο κέντρο θα βρείτε έναν βωμό. Κάνετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Διαλέξτε το αγαλματίδιο "αυτό που κατευθύνεται προς το άγνωστο" και τοποθετήστε το στο βωμό. Η πόρτα στα δεξιά ανοίγει.

(Με το F1 ανοίγετε το inventory σας, με τα arrow keys πλήκτρα κινείτε τα αντικείμενα ώστε να φέρετε αυτό που επιθυμείτε στην μπροστινή - κεντρική θέση, με το πλήκτρο Spacebar παίρνετε αυτό που είναι στην μπροστινή - κεντρική θέση στα χέρια σας και, τέλος, με το πλήκτρο F1 κλείνετε το inventory σας. Για λόγους οικονομίας από εδώ και πέρα δεν θα ξαναναφερθώ στη διαδικασία αυτή αναλυτικά, μια και θεωρώ ότι τώρα πια θα πρέπει να έχετε εξοικειωθεί με τον συνολικό χειρισμό του παιχνιδιού.)

Γρήγορα διαλέξτε το αγαλματίδιο "αυτό που κατευθύνεται προς τους θεούς", βάλτε το στο βωμό (παίρνετε αυτόματα το αγαλματίδιο που είχατε τοποθετήσει για να ανοίξει η πόρτα πριν) και βγείτε από την πόρτα που μόλις άνοιξε προτού αυτή κλείσει. Τώρα παρακολουθήστε το animation που ακολουθεί.



Τοποθετώντας τα πλακίδια με τα ονόματα των θεών των ανέμων στην πύλη.

ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΛΩΤΟΦΑΓΩΝ

Με το ειδικό ανεμόπλοιο φτάνετε στη χώρα των Λωτοφάγων. Ανεβείτε τα σκαλιά και μιλήστε (πατώντας το πλήκτρο Spacebar) σε αυτόν που βλέπετε να κάθεται σε αυτά. Αφού εξαντλήσετε όλες τις επιλογές, ανεβείτε στο κυρίως πλατό.

Δεν έχει ιδιαίτερο νόημα να προσπαθείτε να επικοινωνείτε με τους ανθρώπους που βλέπετε, μια και κανείς δεν θα σας απαντήσει επί της ουσίας. Αυτό που βασικά πρέπει να κάνετε είναι να μάθετε πώς να φτιάξετε ένα "ιερό φίλτρο", το οποίο το χρειάζεστε για να το πιείτε για να μπορέσετε να βρείτε έναν δρόμο προς το δάσος.

Ανεβαίνοντας πάνω στρίψτε δεξιά όπως κοιτάτε την οθόνη και παρατηρήστε ότι στο έδαφος υπάρχει ένα αντικείμενο που ξεχωρίζει. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να το πάρετε (εξαγνιστικό ύφασμα για το ιερό φίλτρο). Πατήστε το πλήκτρο F2 για να το βάλετε στο inventory σας και τώρα στρίψτε και πηγαίνετε προς το κέντρο του πλατό, εκεί όπου βλέπετε κάτι σαν λιμνούλα με δύο σειρές σκαλοπάτια που κατεβαίνουν μέσα σε αυτό. Κατεβείτε εκεί μέσα. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να πάρετε τους "σπόρους Λωτού, άγουροι σπόροι". Γυρίστε πάνω στο πλατό και πηγαίνετε προς τα δεξιά (και πάνω), προς το παράξενο διώροφο κτίριο με τις κολόνες. Ανεβείτε από τα περιμετρικά σκαλιά στον πάνω όροφο. Πηγαίνετε προς την αριστερή μεριά του τοίχου και μπροστά από την αριστερή επιγραφή πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να πάρετε μία ιδέα για το τι συμβαίνει. Πηγαίνετε και διαβάστε τη δεξιά επιγραφή για να μάθετε τι πρέπει να κάνετε. Στο κέντρο αυτού του "δωματίου" που βρίσκεστε υπάρχει ένα τσουκάλι. Πηγαίνετε κοντά του και πατήστε το πλήκτρο Spacebar για να το πιάσετε και με τα δύο σας χέρια. Οσο το κουβαλάτε δεν μπορείτε να κάνετε τίποτα άλλο, έτσι πηγαίνετε με αυτό πίσω στην παραλία, εκεί όπου πρωτοβγήκατε στην περιοχή αυτή, πλησιάστε στη θάλασσα και πατήστε το πλήκτρο Enter/Return για να το γεμίσετε θαλασσινό νερό. Τώρα ανεβείτε πίσω στο πλατό. Με το που φτάσετε πάνω, προχωρήστε προς τη δεξιά μεριά της οθόνης όπως κοιτάτε και προς τα κάτω. Σιγά σιγά η οθόνη θα αλλάζει γωνία και θα βρεθείτε να περπατάτε προς το πάνω μέρος της οθόνης. Αν έχετε κρατήσει τη δεξιά μεριά της οθόνης, τώρα θα έχει γίνει αριστερή. Θα δείτε ότι στα αριστερά σας υπάρχουν 3-4 περάσματα προς τ' αριστερά. Πηγαίνετε στο πρώτο από τ' αριστερά όπως κοιτάτε, ανεβείτε και καθώς η οθόνη θ' αλλάξει γωνία θα βρεθείτε να προχωρείτε προς το κάτω μέρος της οθόνης σε έναν "διά-



Βγαίνοντας από τον κατακλυσμό ως φρουρός και συνοδεύοντας τον Κοππέα.



Από αυτό το "αερόστατο" θα πάρετε τα αγαλματίδια των θεών.

δρομο". Συνεχίστε και θα βρεθείτε μπροστά σε έναν παράξενο μηχανισμό με μία φωτιά. Κάνετε οπωσδήποτε SAVE. Πηγαίνετε και σταθείτε ακριβώς μπροστά από τη φωτιά. Πατήστε το πλήκτρο Enter/Return και θα εμφανιστεί ένα menu με δύο επιλογές. Διάλεξε το "Τοποθετήστε" και θα βάλετε το τσουκάλι με το θαλασσινό νερό πάνω στη φωτιά. Πλησιάστε προς το μεγάλο δίσκο, στα δεξιά όπως κοιτάτε, και διαλέξτε από το inventory σας το "Ιερό φίλτρο: Το εξαγνιστικό ύφασμα". Κρατώντας το στα χέρια, πατήστε το πλήκτρο Enter/Return και θα το τοποθετήσετε πάνω στο μεγάλο δίσκο. Τώρα διαλέξτε από το inventory σας τους "Σπόρους Λωτού, άγουροι σπόροι". Κρατώντας τους στα χέρια, πατήστε το πλήκτρο Enter/Return και θα εμφανιστεί ένα menu με δύο επιλογές. Διαλέξτε το "Τοποθετήστε" και θα τους τοποθετήσετε πάνω στο ύφασμα που ήδη έχετε βάλει πάνω στο μεγάλο δίσκο. Τώρα πηγαίνετε προς την άλλη μεριά ώστε να στέκεστε ακριβώς στ' αριστερά του τσουκαλιού, ανάμεσα στον τοίχο και στη μικρή κολόνα που υπάρχει εκεί. Αν κάθεστε στο σωστό σημείο, κοιτώντας προς το τσουκάλι πατήστε το πλήκτρο Spacebar. Θα χαμηλώσετε το τσουκάλι στη φωτιά και θα ζεστάνετε το θαλασσινό νερό. Οπως είστε ξαναπατήστε το πλήκτρο Spacebar και αυτή τη φορά θα σηκώσετε το τσουκάλι από τη φωτιά. Τώρα πηγαίνετε και σταθείτε ακριβώς μπροστά από το "ασημί" τσουκάλι, που είναι ακριβώς στ' αριστερά του τσουκαλιού με το ζεστό θαλασσινό νερό. Πατήστε το πλήκτρο Spacebar και θα χύσετε το ζεστό θαλασσινό νερό σε ένα λούκι. Αυτό θα ρίξει το νερό πάνω στους σπόρους και στο ύφασμα, και στον μεγάλο δίσκο θα "φιλτραριστεί" το απαραίτητο μαγικό υγρό. Καταλαβαίνετε ότι έχετε φτιάξει το σωστό μαγικό υγρό όταν αυτό έχει ένα παράξενο μωβ χρώμα. Πηγαίνετε και πάρτε το τσουκάλι που βάλατε στη φωτιά. Κρατώντας με τα δύο σας χέρια το τσουκάλι, πηγαίνετε και σταθείτε μπροστά από το δίσκο με το υγρό. Πατήστε το πλήκτρο Enter/Return και θα γεμίσετε το τσουκάλι με το μαγικό υγρό. Κρατώντας το τσουκάλι με το μαγικό υγρό πατήστε πάλι το πλήκτρο Enter/Return και θα το πιείτε.

Πίνοντάς το θα περάσετε σε μία ειδική "φάση". Η οθόνη θα λάμψει 4-5 φορές. Γυρίστε αντίθετα, προχωρήστε λίγο και πατήστε το πλήκτρο Enter/Return για να αφήσετε το άδειο τσουκάλι στο έδαφος. Προχωρήστε προς το κυρίως πλατό. Παρατηρήστε ότι τώρα πια όλα έχουν αποκτήσει ένα πολύ λαμπερό χρώμα.

Τριγυρνώντας στην πόλη θα συναντήσετε αυτή τη φορά αρκετούς νέους χαρακτήρες. Στη δεύτερη δίοδο, η οποία στην πρώτη φάση είναι κλειστή, ακριβώς δίπλα σ' αυτήν που ανεβαίνετε για να βρείτε τη μηχανή που φτιάχνει το φίλτρο, θα βρείτε τον Διώρη, τον βασιλιά της πόλης, ενώ σε μία γωνία θα βρείτε το στρατιώτη Πολυποίτη. Πάνω στο ναό του Οσίριδος, σ' αυτόν που διαβάσατε τις 2 επιγραφές, θα μιλήσετε με την ιέρεια του ναού και για πρώτη φορά θα μάθετε για το "καταραμένο δάσος". Στην είσοδο της πόλης, στη δεξιά μεριά όπως κοιτάτε τη θάλασσα, θα βρείτε μία γυναίκα που σας προειδοποιεί για τους κινδύνους αρνούμενη να αναφέρει ονόματα.

Στην πίσω μεριά του ναού υπάρχει ένα κτίριο που η βάση του έχει ένα ιδιόμορφο "λουλακί" χρώμα. Το κτίριο αυτό στις 3 πλευρές του περιστοιχίζεται από έναν δρόμο χωρίς άλλη διέξοδο. Ερχόμενοι από τη λιμνούλα όπου πήρατε τους σπόρους του λωτού, περάστε τις σκάλες που ανεβαίνετε για να πάτε στο ναό και προχωρήστε προς το στενό δρομάκι που βλέπετε μπροστά σας. Κάνετε ΟΠΩΣΔΗΠΟΤΕ SAVE. Στρίβοντας τη δεύτερη γωνία θα δείτε έναν άντρα να προχωρεί κουνώντας τα χέρια του, και αμέσως η μουσική του παιχνιδιού θ' αλλάξει. Πρέπει να τον ακολουθήσετε πάση θυσία. Τρέχοντας στρίψτε στη γωνία όπου τον είδατε να φεύγει. Θα βρεθείτε στο τέλος του στενού, στην τέταρτη γωνία του κτιρίου αυτού, και μπροστά σας θα υπάρχει ένα χαντάκι. Τρέχοντας στρίψτε δεξιά και συνεχίστε έχοντας τον τοίχο του νέου αυτού κτιρίου όλο δεξιά σας. Περάστε το στρογγυλό άνοιγμα ώστε να το έχετε στ' αριστερά σας και στη γωνία του νέου κτιρίου στρίψτε πάλι δεξιά. Θα δείτε τον άντρα αυτόν να μπαίνει σ' ένα άλλο στενό. Στρίψτε στο διαδρομάκι αυτό αριστερά και θα δείτε τον άντρα μπροστά σας, ενώ θα βλέπετε πάλι λάμψεις καθώς η ενέργεια του μαγικού ποτού θ' αρχίσει να περνάει. Προχωρώντας θα πέσετε σχεδόν αναίσθητοι στα πόδια του άντρα που ακολουθούσατε. Ο άντρας αυτός είναι ο Δαμοκλής.

Είναι πολύ σημαντικό να ακολουθήσετε ακριβώς τη σωστή πορεία. Αν κάνετε κάποιο άλλο ζιγκ ζαγκ θα τον χάσετε και θα πρέπει να ξανακάνετε τον κύκλο του κτιρίου για να τον ξαναδείτε.

Ακολουθώντας τον θα βρεθείτε στο δάσος της ΛΗΘΗΣ.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος.

Αυτά προς το παρόν. Περισσότερα στο επόμενο τεύχος. Οσοι στέλνετε γράμματα ζητώντας βοήθεια και μένετε στο Λεκανοπέδιο, καλό είναι να γράφετε και το τηλέφωνό σας, εφόσον έχετε φυσικά. Μη ζητάτε ολοκληρωμένες λύσεις γιατί δεν στέλνουμε πια, αλλά να μας περιγράφετε σωστά το σημείο που έχετε κολλήσει και εμείς θα σας βοηθήσουμε.

PC

RON GILBERT
Μία σημαντική συνέντευξη

Ο Ron Gilbert είναι από τους πιο σημαντικούς δημιουργούς στην ιστορία των computer games. Κάθε συνέντευξη που δίνει αποτελεί γεγονός για το χώρο. Επόμενο ήταν, λοιπόν, όταν έφτασε στα χέρια μου μία από τις τελευταίες συνεντεύξεις του, να τη δημοσιεύσω χωρίς δεύτερη σκέψη. Λόγω μεγέθους θα δημοσιευτεί σε δύο συνέχειες.

Ας περάσουμε, λοιπόν, στο πρώτο μέρος της συνέντευξης.

Ερώτηση: Ολοι σε θυμούνται για τη δουλειά σου σε αυτό που ονομαζόταν τότε Lucasfilm Games - ιδίως το Maniac Mansion και το Secret of Monkey Island. Είχες εμπειρία στο σχεδιασμό παιχνιδιών προτού δουλέψεις στη Lucas;

Ron Gilbert: Ναι. Οταν ήμουν στο κολέγιο έγραψα μία γλώσσα για τον Commodore 64 που ονομαζόταν Graphics Basic. Ηταν μία επέκταση της Basic που σου επέτρεπε να δημιουργείς φανταχτερά σχέδια - κάτι παραπάνω από το να σχεδιάζεις απλές γραμμές. Για παράδειγμα, σου προσέφερε multitask δυνατότητες, όπως να μετακινείς ξωτικά στην οθόνη - κάτι που δεν έκανε κανένας άλλος. Το έγραψα σχεδόν για πλάκα, αλλά το έστειλα και σε μία εταιρεία που ονομαζόταν Human Engineered Software. Τους άρεσε και μου πρόσφεραν δουλειά. Δούλεψα στην HESware για περίπου έξι μήνες, αλλά μετά έπεσαν έξω και κανένα από εκείνα τα παιχνίδια δεν κυκλοφόρησε.

Ερ.: Τι είδους παιχνίδια έφτιαχνες τότε;

R.G.: Ηταν κλασικά arcade παιχνίδια... παιχνίδια όπως το Jump Man ή το Sneakers. Αλλωστε έμεινα μόνο έξι μήνες εκεί. Ηταν κλασικά, τυπικά arcade.

Ερ.: Πώς κατέληξες στη Lucas;

R.G.: Ενας από τους συναδέλφους μου στην HESware είχε έναν φίλο στη Lucasfilm Games και μέσω εκείνου του συνδέσμου βρήκα δουλειά φτιάχνοντας εκδόσεις του C64 για κάποια από τα πρώτα παιχνίδια της Lucasfilms που είχαν κυκλοφορήσει στον Atari 800. Ενώ εργαζόμουν πάνω σε αυτό, άρχισα να μιλάω με τον Garry Winnick, έναν από τους σχεδιαστές στη Lucasfilms, και κατεβάσαμε την ιδέα να κάνουμε ένα adventure που έγινε το Maniac Mansion. Πήρε αρκετό χρόνο για να δεχτεί η Lucasfilm να το κάνουμε, καθώς στην πραγματικότητα θα ήταν το πρώτο παιχνίδι που θα σχεδίαζα. Τελικά, όμως, μας άφησαν να προχωρήσουμε.

Ερ.: Σχεδίασες την πρωτότυπη scripting γλώσσα για τα adventure games της Lucas, το Script Creation Utility for Maniac Mansion, που έχει μείνει γνωστό ως Scumm (η λέξη κανονικά σημαίνει "απόβλητο"). Τότε γεννήθηκε το SCUMM;

R.G.: Ναι. Περίπου στη μέση του σχεδιασμού του Maniac Mansion ανακάλυψα ότι ήταν πολύ δύσκολο να κάνω αυτό που ήθελα και άρχισα να βλέπω την ανάγκη για μία scripting γλώσσα. Ετσι έγραψα την πρώτη έκδοση του συστήματος SCUMM εκείνη την περίοδο για να ολοκληρώσω το Maniac Mansion.

Ερ.: Δεδομένου ότι το Maniac Mansion ήταν το πρώτο παιχνίδι σου -και μάλιστα πολύ επιτυχημένο-, τι έμαθες από το σχεδιασμό του;

R.G.: Ηταν το πρώτο adventure που σχεδίασα. Είχα παίξει τα παλιά adventures που έπαιζαν οι περισσότεροι φοιτητές σε mainframes και είχα παίξει και μερικούς από τους τίτλους της Infocom, όπως το Zork... Δεν ήμουν οπαδός αυτού του είδους παιχνιδιών για δύο λόγους. Πρώτον, δεν μου άρεσε να διαβάζω τόσο πολύ κείμενο -η προσέγγιση μέσω κειμένου δεν μου πήγαινε- και, δεύτερον, αισθανόμουν ότι πολεμούσα ενάντια στο σχεδιαστή του παιχνιδιού παρά ενάντια στο παιχνίδι και την ιστορία του. Τα παιχνίδια της Infocom ήταν πολύ καλά στο να βρίσκουν συνώνυμα για το οτιδήποτε, αλλά το μυαλό μου λειτουργούσε με διαφορετικό τρόπο κάποιες φορές. Σκεφτόμουν ότι η μάχη με την ανάλυση ρημάτων/ουσιαστικών ήταν απογοητευτική. Αποκαλούσα τα text adventures "ξανασκέψου τη σύνταξη" παιχνίδια! (σ.σ.: Φέρτε μού τον να τον πνίξω...)

Ερ.: Ετσι αποφάσισες να ακολουθήσεις μία διαφορετική προσέγγιση με το Maniac Mansion;

R.G.: Ναι. Ηθελα το Maniac Mansion να προκαλέσει πραγματικό σύνδεσμο ανάμεσα στον παίκτη και το παιχνίδι. Δεν ήθελα να παλεύουν μαζί μου ως σχεδιαστή του παιχνιδιού, αλλά με τον ίδιο τον κόσμο του παιχνιδιού. Το ήθελα όσο πιο απλό και άμεσο μπορούσα να το κάνω. Χωρίς πληκτρολόγιο... Το Maniac Mansion είχε όλα τα ρήματα απλωμένα στην οθόνη. Για να είχες αλληλεπίδραση με κάποιο αντικείμενο απλώς έκανες κλικ επάνω στο ρήμα και μετά στο αντικείμενο στον κόσμο.
Βέβαια, αυτό δημιουργούσε έναν μεγάλο αριθμό από νέα προβλήματα. Για παράδειγμα, πολλά text adventure games βασίζονταν στο να μαντέψεις τις λέξεις. Το να βρεις το σωστό ρήμα και το σωστό ουσιαστικό ήταν μέρος του παιχνιδιού, μέρος της σκέψης. Αλλά στο Maniac Mansion (οι παίκτες) μπορούσαν απλούστατα να κάνουν κλικ σε όλα τα 14 ρήματα στην οθόνη και να δουν ποιο λειτουργούσε. Αυτό έκανε πολύ εύκολο το να καταλάβει κανείς τι έκανε κάθε αντικείμενο. Ετσι, με έκανε να προσεγγίσω το σχέδιό μου με έναν διαφορετικό τρόπο: με περισσότερα αντικείμενα να αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Αντί για μία απλή εντολή όπως η "Ανοιξε το ντουλάπι", είχες γρίφους όπου έπρεπε να βρεις ένα αντικείμενο που το χρησιμοποιούσες για να χειριστείς ένα άλλο αντικείμενο στον κόσμο.

Ερ.: Τα adventures της Sierra; Είχες δει κανένα από αυτά;

R.G.: Στην πραγματικότητα δεν είχα δει το King's Quest I πριν να ξεκινήσω το Maniac Mansion, αλλά έκανα χριστουγεννιάτικες διακοπές και είχα επισκεφθεί έναν ξάδερφό μου που ήταν ή 7 ή 8 χρονών εκείνη την εποχή. Είχε το King's Quest και, όταν το είδα, είπα: "Α, αυτό είναι!". Το King's Quest ήταν ένα παιχνίδι που μου ταίριαζε.

Παρασκήνια, σκέψεις και σχόλια για τα αγαπημένα σας games

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ερ.: Τι ήταν που σου ταίριαζε ιδιαιτέρως;

R.G.: Ηταν κυρίως η οπτική αναπαράσταση. Αυτό που άρχισα να σκέφτομαι όταν είδα το King's Quest ήταν το πόσο απλό ήταν. Δεν είχε 3D βάθος, αλλά ήταν πολύ επίπεδο. Το φόντο ήταν πολύ, πολύ απλό.

Ερ.: Πόσα από αυτά που έμαθες με το Maniac Mansion μπορούν να εφαρμοστούν και σήμερα;

R.G.: Πολλά. Πολλά από αυτά που έμαθα εφαρμόζονται ακόμη και σήμερα. Για παράδειγμα, όταν ασχολείσαι με adventures, υπάρχουν πολλοί τρόποι να δημιουργήσεις έναν γρίφο. Συχνά υπάρχουν αυτοί που αποκαλώ "οπισθοδρομικοί γρίφοι", όπου βρίσκεις τη λύση προτού βρεις το πρόβλημα. Για παράδειγμα, εάν βρεις ένα κλειδί προτού βρεις την πόρτα που ξεκλειδώνει, πού είναι ο γρίφος; Είναι ξεκάθαρο τι κάνεις. Αν όμως βρεις πρώτα την πόρτα, τότε έχεις έναν γρίφο: Πώς να την ανοίξεις. Ισως με ένα κλειδί. Ισως με κάτι άλλο. Ετσι θέλεις να βρεις το πρόβλημα προτού βρεις τη λύση. Στο Maniac Mansion, όπως και σε μεταγενέστερα παιχνίδια, προσπαθώ σκληρά να εξαλείψω τους οπισθοδρομικούς γρίφους.

Ερ.: Τα μαθήματα από τα πρώτα παιχνίδια εφαρμόζονται και στα σημερινά 3D games;

R.G.: Απογοητεύομαι πολύ όταν πέφτω πάνω στους καινούριους σχεδιαστές παιχνιδιών της βιομηχανίας που δεν έχουν ανατρέξει και δεν έχουν παίξει τον τεράστιο αριθμό παιχνιδιών που κατασκευάστηκαν στη δεκαετία του 1980. Υπάρχουν τόσο πολλά να μάθει κανείς. Δεν είχαμε το είδος των γραφικών που έχουμε τώρα και έτσι δεν μπορούσαμε να τα χρησιμοποιήσουμε ως δεκανίκι. Είχαμε το gameplay. Επρεπε να έχουμε το gameplay. Τώρα έχουμε τόσο πολύ τεχνολογικό wizbang - αν η κάμερα θα είναι τελείως 3D και πόσα πολύγωνα μπορείς να δημιουργήσεις. Τότε προσπαθούσαμε να κατασκευάσουμε κομψές δημιουργίες και τρόπους να οδηγήσουμε κάποιον μέσα από το παιχνίδι, ώστε να έχουν ιστορία, built-up και κορύφωση. Υπάρχει ένα στοιχείο αλλαγής. Θέλω να πω, εάν αναφέρεις το Ultima I σε πολύ κόσμο, θα ανακαλύψεις ότι δεν το έχουν παίξει. Κρίμα, διότι ο Richard Garriot έκανε τα πάντα στο Ultima I που χρειάζεται κανείς να ξέρει για τα role-playing games.

Ερ.: Μιλάς για τις βάσεις του σχεδιασμού των computer games.

R.G.: Ακριβώς. Οι τύποι σκέφτονται ότι έχουν βρει κάτι καινούριο και φανταστικό και εγώ σκέφτομαι: "Ναι. Το έχω κάνει αυτό".

Ερ.: Το επόμενο project που έκανες στη Lucas ήταν ο Indiana Jones and the Last Crusade. Αυτό ήταν ευχάριστο στη δημιουργία ή, ως εξαιρετικά δημιουργικός άνθρωπος, απογοητεύτηκες που έπρεπε να ακολουθείς αυτό που απαιτούσε το σενάριο του Indy;

R.G.: Ηταν και ευχάριστο και απογοητευτικό. Σχεδίασα τον τίτλο μαζί με τον Noah Falstein και τόσο αυτός όσο και εγώ θέλαμε να κάνουμε πράγματα που δεν μπορούσαμε εξαιτίας της άδειας. Και πάλι όμως ήταν ευχάριστο, εν μέρει επειδή είχαμε τόσο λίγο χρόνο για να το κάνουμε. Η ταινία θα κυκλοφορούσε, έτσι είχαμε περίπου επτά μήνες να ετοιμάσουμε ένα εξαιρετικό παιχνίδι. Μας άρεσε η πρόκληση και, φυσικά, χρησιμοποιήσαμε πάλι το SCUMM ως system engine.

Ερ.: Πότε άρχισες να εργάζεσαι πάνω στο Secret of Monkey Island;

R.G.: Στην πραγματικότητα είχα ήδη αρχίσει να σχεδιάζω το Monkey Island πριν να εργαστώ στον Indy, αλλά το διέκοψα επειδή μας ανέθεσαν αυτήν την αποστολή-κομάντο. Οταν όμως ολοκληρώσαμε το Indiana Jones and the Last Crusade, συνέχισα να σχεδιάζω το Monkey. Για μένα χρειάζονταν όλα τα μαθήματα που είχα πάρει από το Maniac Mansion και τον Indy, ενώ επίσης έπρεπε να κάνω πράξη όλες τις θεωρίες που είχα επεξεργαστεί για τον καλό σχεδιασμό των παιχνιδιών. Το Secret of Monkey Island είναι ακόμη το αγαπημένο μου από όλα τα παιχνίδια που έχω κάνει. Είναι "σφιχτό". Κάθε γρίφο τον σκέφτηκα μέχρι αηδίας. Οι παίκτες έπαιρναν πληροφορίες ακριβώς με τη σειρά που ήθελα. Ηταν ένα πείραμα, μία ευκαιρία να δοκιμάσω τις θεωρίες και τη φιλοσοφία μου για τα adventure games. Ενα από τα πράγματα που κάναμε ήταν να κατασκευάσουμε σύνθετους διαλογικούς γρίφους.
Είχαμε κάνει λίγους από αυτούς στον Indy, αλλά το προχωρήσαμε ακόμη παραπέρα. Σε προηγούμενα παιχνίδια ο διάλογος είχε το ρόλο μίας απλής επιλογής/απάντησης. Αυτό που προσπαθήσαμε ήταν να κάνουμε τον παίκτη να αισθανθεί ότι είχε μία πραγματική συζήτηση. Αν ρωτούσες το ίδιο πράγμα τρεις φορές λάμβανες διαφορετικές απαντήσεις. Και ο χαρακτήρας εκνευριζόταν μαζί σου εάν τον ρωτούσες επανειλημμένα. Ισως ο καλύτερος διάλογος γράφτηκε από τον Tim Schafer. Ηταν ανάμεσα στον Guybrush (τον πρωταγωνιστή του Monkey) και τον Stan the Used Ship Salesman. Ο Stan προσπαθεί να πείσει τον Guybrush ότι χρειάζεται όλα αυτά τα αξεσουάρ. Είναι η κλασική συνάντηση με πωλητή μεταχειρισμένων αυτοκινήτων. Πρέπει να φύγεις και να επιστρέψεις μερικές φορές. Θέλαμε να είναι ελαφρά απογοητευτικό και λίγο εκνευριστικό, αλλά όχι πολύ. Πατούσαμε στη λεπτή γραμμή όπου ο παίκτης θα διασκέδαζε με την παρωδία, τη σάτιρα, με μία αιχμή απογοήτευσης, αλλά όχι τόσο πολύ ώστε να εκνευριστεί με το παιχνίδι. Το βρήκαμε πιο διασκεδαστικό από απλά συστήματα διαλόγων, διότι ήταν πιο περίπλοκο και πιο μεταβλητό.

Ερ.: Πώς αισθάνθηκες με τη συνέχεια, το Monkey Island 2: LeChuck's Revenge;

R.G.: Ηταν μία αρκετά καλή εμπειρία. Το διασκέδασα, ίσως όχι τόσο όσο το πρώτο. Δεν ήταν όλα καινούρια, αλλά είχε ενδιαφέρον να συνεχίσω την ιστορία. Σκέφθηκα πώς θα έπρεπε να είχε εξελιχθεί η ιστορία. Απογοητεύτηκα που δεν μπόρεσα να κάνω το Monkey 3 και να ολοκληρώσω την εκδοχή μου για την τριλογία Monkey.

Ερ.: Αμέσως μόλις ολοκλήρωσες το Monkey 2 έφυγες από τη Lucas. Ησουν αρκετά ψηλά σε ό,τι αφορούσε την καριέρα σου. Στην πράξη, κατείχες ένα συγκεκριμένο είδος στη Lucas. Σε μία εκδήλωση της βιομηχανίας που διοργάνωσε η Lucas έγινε γνωστό ότι θα έφευγες. Πολλοί έμειναν έκπληκτοι. Γιατί έφυγες;

R.G.: Μάλλον ήταν καιρός. Ημουν στη Lucas οκτώ χρόνια -αρκετά μεγάλο χρονικό διάστημα- και ήμουν έτοιμος να προχωρήσω. Ημουν έτοιμος να δω εάν θα μπορούσα να τα καταφέρω μόνος μου. Πέρα από αυτό, τα adventures πέθαιναν. Δεν ήθελα να κάνω ακόμη ενάμιση χρόνο για να δημιουργήσω ένα project σε ένα ετοιμοθάνατο είδος. Γι' αυτό ξεκίνησα τη Humongous Entertainment με τη σύντροφό μου, τη Shelley Day. Η Humongous βασίστηκε στην ιδέα να φέρουμε τα adventures στα παιδιά που δεν ήταν κουρασμένα, που δεν είχαν παίξει adventures. Ηξερα ότι τα adventures ήταν διασκεδαστικά και ότι ο κόσμος τα απολάμβανε. Παρ' ότι η αγορά παιχνιδιών άλλαζε, ήξερα ότι τα παιδιά θα αγαπούσαν τα adventure games που θα ήταν φτιαγμένα γι' αυτά. Οταν παίζεις το Putt-Putt, είναι σαν να παίζεις το Monkey Island. Χρησιμοποίησα τις ίδιες θεωρίες.

Η συνέχεια στο επόμενο τεύχος.

PC

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Μία συναρπαστική χρονιά

Ξεκίνησε με τυμπανοκρουσίες και υποσχέσεις, κι όμως στο τέλος μάς γύρισε πάλι πίσω, στο σημείο εκκίνησης... Οχι, δεν αναφέρομαι σε κάποιον πολιτικό αλλά στο έτος 2000. Στο κείμενο που ακολουθεί παρουσιάζονται τα σημαντικότερα γεγονότα που απασχόλησαν το χώρο των emulators τη χρονιά που μας πέρασε, όπως τα είδε το άγρυπνο αλλά πάντα... μισόκλειστο μάτι της στήλης.

Του Γιάννη Καλοσκάμπη
cv97056@central.ntua.gr

Από πού θα αρχίσω; Μα, από τον Δεκέμβριο του 1999... Πρώτη παρουσία μου στο περιοδικό και ταυτόχρονα πρώτο άρθρο μου για τη στήλη "Emulators' Corner". Το κείμενο πραγματευόταν τον θρυλικό Macintosh της Apple, που κυκλοφόρησε το 1984. Το στυλ μου ήταν κομματάκι εκκεντρικό τώρα που το ξανασκέφτομαι. Θυμάμαι πως είχα δουλέψει άπειρες ώρες, είχα κατεβάσει ολόκληρο το βίντεο της περίφημης διαφήμισης της Apple και γενικά είχα συγκεντρώσει υλικό ικανό να γεμίσει... 10 "PC Master". Κάθε αρχή και δύσκολη, όμως. Αλλωστε, του το χρωστούσαμε αυτό το αφιέρωμα του γερο-Macintosh.

Στο ίδιο πλαίσιο κινήθηκε και το άρθρο της 1ης Ιανουαρίου, με θέμα τον "θείο" Sinclair (ένας είναι ο θείος!) και τον περίφημο QL του (ήταν και ο πρώτος μου υπολογιστής), για να ακολουθήσει ένα μεγάλο αφιέρωμα στο Gameboy (την πρώτη κονσόλα μου).

Το Game Gear της Sega είχε την τιμητική του στο τεύχος της 15ης Φεβρουαρίου. Ωστόσο, αυτό που τράβηξε την προσοχή των φίλων των emulators (αλλά και πολλών περίεργων, μεταξύ των οποίων και ο Γιάννης Πατρίκος) ήταν αναμφισβήτητα η παρουσίαση του bleem, ενός πολύ καλού εμπορικού εξομοιωτή για PlayStation. Οι αναμενόμενες μηνύσεις της Sony στους δημιουργούς του προγράμματος οδήγησαν σε πολύμηνες δικαστικές διαμάχες, που πήραν επικές διαστάσεις και, βέβαια, κατέληξαν στην ταπεινωτική ήττα του ιαπωνικού κολοσσού. Ολα αυτά έκαναν μία θλιβερή είδηση να περάσει στα ψιλά: το Raine, ένας από τους ιστορικότερους emulators, απεβίωσε.

Την 1η Μαρτίου ήταν η σειρά του Impact να εμφανιστεί στη σκηνή της στήλης μας. Ο εντυπωσιακός εξομοιωτής για τα συστήματα ZN-1 και ZN-2 των Arcades της Capcom κέρδισε γρήγορα τις καρδιές μας, υποχρεώνοντάς μας σε ανελέητο ROM-hunting στο Διαδίκτυο και, βέβαια, σε ατέλειωτα ξενύχτια (τότε είχα ακόμα το 33,6 modem και τα ROMs του Impact είναι, κατά μέσο όρο, 15MB). Χαλάλι, όμως, επιτέλους μπορέσαμε να χαρούμε παιχνίδια όπως το καταπληκτικό Street Fighter EX ή το Rival Schools στις οθόνες των υπολογιστών μας. Πριν προλάβουμε να πανηγυρίσουμε, όμως, διάφοροι πειρατές του Δικτύου έκαναν και πάλι το θαύμα τους: Κατόρθωσαν να κλέψουν, με τη βοήθεια ενός Trojan, μία beta έκδοση του Impact από κάποιο "απρόσεκτο" μέλος της προγραμματιστικής ομάδας, προκαλώντας την οργή του αρχηγού του project. Λίγες μέρες μετά η ανάπτυξη του emulator διακόπηκε και στο επίσημο site εμφανίστηκε η περιβόητη λευκή σελίδα. Η νέα ήττα της Sony, από την Connectix αυτή τη φορά, ανέβασε λίγο το πεσμένο ηθικό μας, δεν στάθηκε όμως ικανή να κλείσει την πληγή.

Στο τεύχος της 15ης Μαρτίου κάναμε ένα αφιέρωμα στους εξομοιωτές που ασχολούνται με τα ηλεκτρονικά παιχνίδια χειρός. Ωστόσο, το "ζουμί" του άρθρου βρισκόταν στο δεύτερο μέρος, όπου φιλοξενούσαμε την επιστολή του φίλου των emulators Γιάννη Τζανέλλη. Ο Γιάννης έψαχνε κάποιο utility που να μετατρέπει τα ROMs σε δισκέτες για τα αυθεντικά μηχανήματα. Φυσικά, η επιστολή του κινητοποίησε δεκάδες άλλους φίλους των emulators (μη φωνάζεις, Ηλία, θα το βρούμε το Tequilla!), αλλά στάθηκε και αφορμή σκέψης και αναζήτησης του πραγματικού πνεύματος του emulation. Στην απάντησή μου έγραφα μεταξύ άλλων: "...στόχος των πρώτων emulators ήταν όχι μόνο να εξομοιώσουν τα παλιά υπολογιστικά συστήματα, αλλά και να αναβιώσουν άλλες, παλιότερες εποχές. Γι' αυτό και οι προσπάθειες όσων εργάστηκαν πάνω τους βρήκαν την ανταπόκριση του κοινού, το οποίο 'αγκάλιασε' την κίνηση αυτή και την έκανε κάτι παραπάνω από μόδα: ρεύμα, τάση, θα έλεγα. Ταυτόχρο-



Mario 64 στο Nemu.

να, ήταν μία κίνηση ενάντια στις προσπάθειες των μεγάλων εταιρειών που συνεχώς αυξάνουν τις απαιτήσεις σε υπολογιστική ισχύ και κάνουν το χρήστη να ξοδεύει συνεχώς χρήματα για αναβαθμίσεις. Οχι, κύριοι, δεν θα πάρουμε. Μπορεί, βέβαια, τα παλιά παιχνίδια να υστερούν σε τεχνικά χαρακτηριστικά έναντι των σημερινών υπερπαραγωγών, έχουν όμως μέσα τους μία δύναμη που σε τραβά με μανία και δεν σε αφήνει να πάρεις αναπνοή μέχρι να τα τελειώσεις. Πιστεύω, όμως, ότι κάπου στην πορεία οι εξομοιωτές παρέκκλιναν από τον αρχικό τους στόχο. Ειδικά με τις κυκλοφορίες των καινούριων emulators, που απαιτούν Pentium με νουμεράκι μπροστά και τις πιο σύγχρονες κάρτες γραφικών, μου δίνεται η εντύπωση ότι πέφτουμε για άλλη μία φορά στην παγίδα του θείου Bill και της παρέας του, που δεν χάνουν την ευκαιρία να εκφυλλίσουν οτιδήποτε ρομαντικό και αγνό και να το μετατρέψουν απλά και ξερά σε λεφτά..."

Το "ξεπέταγμα" του Nemu 64 ήταν το κύριο θέμα του τεύχους της Πρωταπριλιάς. Η έκδοση 0.7 του άσημου, μέχρι τότε, εξομοιωτή για Nintendo 64 έφερε τα πάνω κάτω στη σκηνή, αφού οι προγραμματιστές του ισχυρίζονταν ότι μπορούσε να τρέχει 126 τίτλους, υπερδιπλάσιους δηλαδή από τους 56 του UltraHLE! Αν και ο αριθμός αυτός αποδείχτηκε, τελικά, υπερβολικός (μήπως έπαιξε κανείς το Pokemon Stadium, για παράδειγμα, που χαρακτηριζόταν "playable";), η κυκλοφορία του Nemu ανανέωσε το ενδιαφέρον στη σκηνή των N64 emulators, σπάζοντας το μονοπώλιο του Reality Man και ενθαρρύνοντας τα υπόλοιπα projects. Με τον UltraHLE να μην έχει πει ακόμα την τελευταία του λέξη και ακόμα δύο αξιόλογους εξομοιωτές (Corn, True Reality) να εξελίσσονται με ταχείς ρυθμούς, το μέλλον έμοιαζε ρόδινο...



Ο Sir Clive Sinclair.

Την παράσταση, πάντως, έκλεψε ένα άλλο "γεγονός": Η κυκλοφορία του πρώτου emulator για Dreamcast, το Dreamcratch! Η καλοστημένη φάρσα ψάρωσε για τα καλά αρκετούς από τους αγαπητούς μας αναγνώστες, οδηγώντας τους στα χέρια του Αστυνόμου Σαΐνη! Κι όμως, το κομμάτι αυτό αποδείχτηκε προφητικό, αφού, λίγους μήνες μετά, αντίγραφα των παιχνιδιών του DC και του PSX έκαναν την εμφάνισή τους στο Δίκτυο.

Υπάρχει πρόγραμμα που να μεταφέρει στις οθόνες των υπολογιστών μας τα παιχνίδια του Dreamcast; Θα υπάρξει στο κοντινό μέλλον; Τέτοιες ερωτήσεις απασχολούσαν την on-line κοινότητα των emulators την ώρα που γραφόταν το άρθρο της 1ης Ιουνίου. Και τότε, σχεδόν από το πουθενά, έκανε την εμφάνισή του το Bleemcast, ένα πρόγραμμα που αναλάμβανε να μεταφέρει τα παιχνίδια του PlayStation στο Dreamcast! Νέες δικαστικές διαμάχες, νέα ήττα της Sony! Η κυκλοφορία του Bleemcast αποδείχτηκε νόμιμη, ανοίγοντας το δρόμο προς την ενοποίηση της αγοράς παιχνιδιών των κονσολών. Εγραφα τότε: "...ο αριθμός των διαθέσιμων τίτλων έπαιζε, έως τώρα, πρωταρχικό ρόλο στην επιλογή παιχνιδομηχανής από τον καταναλωτή. Από εδώ και πέρα, όμως, η απόφαση θα είναι συνάρτηση δύο μόνο μεταβλητών: των τεχνικών χαρακτηριστικών και της τιμής του μηχανήματος. Ετσι, περιμένουμε να πέσουν αισθητά, λόγω του μεγάλου ανταγωνισμού, οι τιμές τόσο των κονσολών όσο και των παιχνιδιών. Για τον ίδιο λόγο ελπίζουμε πως θα ανέβει το ποιοτικό επίπεδο των τίτλων..." Επειτα από όλα αυτά, η παρουσίαση του Hive, του "MAME των φτωχών", πέρασε, φυσιολογικά, σε δεύτερη μοίρα.



Το Rampage στο TRWIN.

ΑΚΟΥΣΙΕΣ

ΑΝΑΚΡΙΒΕΙΕΣ

Ο γνωστός δαίμονας του τυπογραφείου χτύπησε, βέβαια, αρκετές φορές την προηγούμενη χρονιά. Εστω και με καθυστέρηση, λοιπόν, ας αναφερθούμε σε ορισμένα παροράματα:

- Τεύχος 1ης Φεβρουαρίου: Κατά τη διόρθωση, το ROM αντικαταστάθηκε με τη λέξη CD-ROM, άγνωστο γιατί. Τούτο είχε ως αποτέλεσμα να βγουν "φράσεις - μαργαριτάρια", όπως "...να βρω το CD-ROM του Pokemon και να το τρέξω σε κάποιον εξομοιωτή για Gameboy..."
- Τεύχος 15ης Απριλίου: Μπήκαν δύο ίδιες φωτογραφίες του Cybernoid. Η μία έπρεπε να δείχνει το παιχνίδι στην αυθεντική μορφή του.
- Τεύχος 1ης Ιουνίου: Αντί να μπει μία φωτογραφία με το παιχνίδι RR4 να τρέχει κάτω από Dreamcast και μία με το ίδιο παιχνίδι στην αυθεντική μορφή του (PSX), ώστε να γίνουν οι συγκρίσεις, μπήκαν δύο φωτογραφίες από το DC.
- Τεύχος 1ης Οκτωβρίου: Η Διόρθωση άλλαξε τον υπότιτλο του άρθρου. Οχι και άψογο το TRWIN... Ο Σάββας ακόμα με κυνηγάει...
- Τεύχος 15ης Νοεμβρίου: Εγραφα ότι κυκλοφόρησε η WIP 3 έκδοση του emulator TRWIN, χωρίς να διευκρινίζω ότι η έκδοση αυτή αφορά στο port του emulator για OpenGL. Ετσι, πολλοί αναγνώστες αναζήτησαν μάταια το μαγικό αρχείο...

EMULATORS' CORNER

Στο τεύχος του Αυγούστου δεν ασχοληθήκαμε με κάποιον εξομοιωτή. Αντίθετα, πιάσαμε την άλλη άκρη του νήματος, που ονομάζεται Retro Gaming, με την παρουσίαση αξιόλογων sites για ROMs και Abandonwarez. Ανάμεσα στους πολλούς αναγνώστες που, ωθούμενοι από το άρθρο, όργωσαν το Δίκτυο για να εντοπίσουν παλιά και αγαπημένα παιχνίδια ήταν και ο αρχισυντάκτης μας, ο οποίος βρήκε σε ένα από τα προτεινόμενα sites τη λύση ενός adventure που είχε αφήσει πριν από δεκαπέντε χρόνια, επειδή είχε κολλήσει σε κάποιο σημείο! Η νέα ήττα της Sony από την Connectix έβαλε το κερασάκι στην τούρτα, αν και αυτή τη φορά η εξέλιξη ήταν αναμενόμενη.

Μπορεί ο καιρός να ήταν ηλιόλουστος την 1η Οκτωβρίου στη χώρα μας, όμως ο ουρανός στη χώρα των emulators ήταν σκεπασμένος με σύννεφα. Η οριστική απόφαση του Reality Man να σταματήσει να ασχολείται με το UltraHLE



Η περίφημη φωτογραφία του Dreamcratch.

σκόρπισε την απογοήτευση, τη στιγμή μάλιστα που η καινούρια και πολυαναμενόμενη έκδοση του προγράμματος ήταν έτοιμη να κυκλοφορήσει... Στο χώρο των emulators για PSX, τώρα, μία ανακοίνωση των προγραμματιστών του FPSE (το κείμενο ανέφερε, ούτε λίγο ούτε πολύ, ότι οι εξομοιωτές ePSXe, του γνωστού Demo, δημιουργού του ZSNES, και PCSX, του επίσης γνωστού Shadow, είχαν πάρει πολλά στοιχεία από τον FPSE) ξεσήκωσε θύελλα αντιδράσεων: O Demo απειλούσε και οι υπεύθυνοι του PCSX δήλωναν πως θα τερματίσουν το project τους. Ευτυχώς, τα πνεύματα ηρέμησαν με την παρέμβαση των ψυχραιμότερων.

Φτάνουμε, έτσι, στο τεύχος της 1ης Οκτωβρίου, όπου αναφερθήκαμε αναλυτικά στο δημοψήφισμα του EmuCamp για την ανάδειξη των καλύτερων emulators όλων των εποχών. Νικητής αναδείχτηκε το M.A.M.E. και δικαίως, αφού πρόκειται για τον πληρέστερο εξομοιωτή, με συνεχή παρουσία στο χώρο. Θεωρώ, πάντως, ότι πολλά από τα προγράμματα που ψηφίστηκαν στη δεκάδα δεν είχαν θέση σε αυτήν. Ωστόσο, ό,τι ήταν να γράψω το έγραψα στο προηγούμενο τεύχος, οπότε ας μην επαναλαμβάνομαι.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Τελικά, το 2000 αποδείχτηκε μία συναρπαστική χρονιά για τη σκηνή των emulators. Μπήκε δυνατά από τον Ιανουάριο, όταν οι φήμες για το Impact έδιναν κι έπαιρναν, έφτασε στην κορύφωσή της την άνοιξη με την κυκλοφορία του Nemu αλλά και τις ήττες της Sony, από το καλοκαίρι όμως και μετά τα νερά έμειναν στάσιμα. Οι ιδέες που είχαν μείνει από την προηγούμενη χρονιά αξιοποιήθηκαν, όμως έλειψε το ξέσπασμα που θα μας πήγαινε ακόμα μακρύτερα. Το ένα βήμα παραπάνω που χρειαζόταν δεν ήρθε ποτέ: Το Virtua ματαιώθηκε, η εξομοίωση του Dreamcast παραμένει άπιαστο όνειρο, ενώ η πολλά υποσχόμενη νέα έκδοση του UltraHLE, που θα σήκωνε τον πήχη ακόμα ψηλότερα, δεν κυκλοφόρησε. Αν προσέξατε, μάλιστα, τα περισσότερα από τα projects που έκαναν πάταγο είχαν καθαρά εμπορικό χαρακτήρα. Τι να περιμένουμε από το νέο έτος; Μην "κοιτάτε" προς εμένα, ίσως εγώ να είμαι ο πιο μπερδεμένος από όλους. Για ό,τι νεότερο προκύψει, πάντως, θα είμαστε κοντά σας, πιστοί στο δεκαπενθήμερο (ή μηνιαίο) ραντεβού μας. Καλή χρονιά, λοιπόν, και καλό emulation.

PC

Η Θεματολογια Της Στηλης

1 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 1999 - 15 ΔΕΚΕΜΒΡΙΟΥ 2000

112	MACINTOSH
113	SINCLAIR QL
114	GAMEBOY (DOS)
115	GAMEBOY (WINDOWS)
116	SEGA GAME GEAR
117	IMPACT + ULTRAHLE
118	HAND-HELD VIDEO GAMES
119	NEMU (N64) + DREAMCRATCH
120	SPECTRUM
121	PC ENGINE (TURBO GRAFX)
122	CALLUS + ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
123	HIVE + ΑΝΑΦ. BLEEMCAST
124	SUPER NINTENDO
125	M.E.S.S.
126	SITE-SEEING
127	PAC-MAN FEVER (Γ. ΚΩΣΤΑΚΗΣ)
128	ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ
129	TRWIN (N64)
130	WINFELLOW (AMIGA)
131	SEGA MEGA DRIVE 32x
132	CORN (N64)
133	ΔΗΜΟΨΗΦΙΣΜΑ EMUCAMP

Παρατηρήσεις:

- Η παρουσίαση του bleem! έγινε στο τεύχος 116 από τον Ηλία Καφούρο.
- Στο CD του τεύχους 120 θα βρείτε σχεδόν όλα τα ROMs του RAINE. Στο CD του τεύχους 118 θα βρείτε 60MB ROMs για MAME.



Impact και Street Fighter EX2+.


MULTIMEDIA ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΕΣ ΕΦΑΡΜΟΓΕΣ
inte'learn
από 8 ετών
εξερευνήστε, διασκεδάστε, πειραματιστείτε...
το Φανταστικό Ταξίδι του Θείου Άλμπερτ
LEXIS NUMERIQUE
emme [édition]
από 8 ετών
Το σημείωμα του δημιουργού
Άγνωστες χώρες, θαλάσσια τέρατα, νησιά με θησαυρούς, απροσπέλαστα δάση έχουν γεμίσει τα αναγνώσματα της παιδικής ηλικίας.
Σήμερα η γη έχει μικρύνει, τη διατρέχουμε σε μερικές ώρες. Με τους δορυφόρους, δεν υπάρχουν πια άγνωστες χώρες, το ταξίδι έχει γίνει βιομηχανία. 'Ομως στη φαντασία, οι διηγήσεις των τυχοδιωκτών παραμένουν. Χάρη στη μαγεία των multimedia, προσπαθούμε να δώσουμε στη φανταστική αυτή περιπέτεια μια σύγχρονη έκφραση. Ταξιδεύοντας, ελπίζουμε ότι οι γονείς θα ξαναβρούν την παιδικότητά τους και ότι τα παιδιά θα διασκεδάσουν γευόμενα την ευχαρίστηση του ταξιδιού και της ανακάλυψης.
Eric Viennot
inte'learn
τηλ: 01-9591.853
fax: 01-9572.098
http://www.intelearn.gr
e-mail: info@intelearn.gr

ANIMATION ΜΕ ΤΟ FLASH 5.0

Τα βασικά στοιχεία της κίνησης

Στο τεύχος 132 η παρούσα στήλη ξεκίνησε ένα αφιέρωμα στη νέα έκδοση του δημοφιλούς προγράμματος της Macromedia. Αναφερθήκαμε στα πολυμέσα και την παγκόσμια αγορά, στο δίλημμα του Web designer και τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει, αλλά και στην ευκολία που του παρέχει το Flash στον τομέα του σχεδιασμού σελίδων. Είδαμε συνοπτικά το νέο interface και κάναμε το πρώτο μας shape tween. Σε αυτό το τεύχος ήρθε η ώρα να μιλήσουμε για την κίνηση και να δούμε πώς γίνεται ένα motion tween!

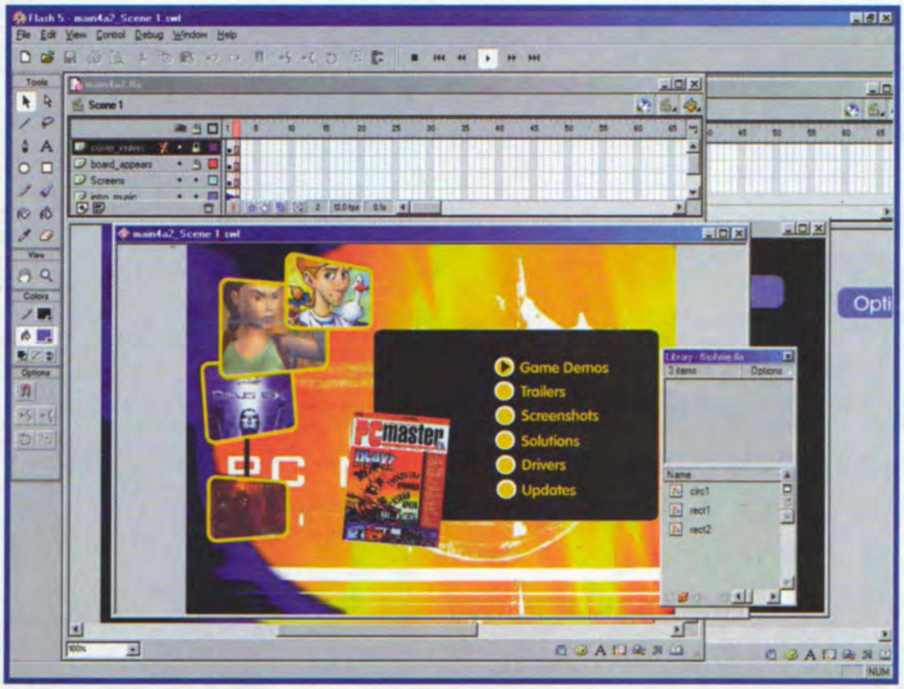
της Ζωής "bezalel" Μαρμαρά
badblood@compupress.gr

Καταρχήν, να σας ενημερώσω για την ευχάριστη έκπληξη που κρύβεται στο CD-ROM αυτού του τεύχους. Πρόκειται για την Trial έκδοση του Flash 5.0 που μας ζήτησαν πολλοί αναγνώστες στο forum του pcmaster.gr. Φυσικά, δεν χρειάζεται να σας πω ότι η στήλη διαμορφώνεται σύμφωνα με τις απαιτήσεις και τα ενδιαφέροντα των αναγνωστών μας (τα 'πα καλά, Βαγγέλη;), γι' αυτό δεν έχετε παρά να επικοινωνήσετε μαζί μου για προτάσεις, σχόλια και ό,τι άλλο θέλετε. Από τώρα σας λέω ότι δεν απαντάω σε προτάσεις γάμου (εκτός και αν το επώνυμό σας είναι Λάτσης, Βαρδινογιάννης ή Κόκκαλης!). Μετά το ευχάριστο αυτό διάλειμμα, ας προχωρήσουμε στο θέμα αυτού του μήνα.

ANIMATION ΚΑΙ FLASH

Τη δυνατότητα δημιουργίας κίνησης θα τη βρείτε σε πολλά προγράμματα, μεταξύ των οποίων το 3D Studio MAX 3.0, το Lightwave, ακόμα και το "ταπεινό" Corel 3D. Βέβαια, το Flash είναι ένα πρόγραμμα που απευθύνεται σε Web designers και δεν μπορεί να συγκριθεί με τα προαναφερθέντα. Ομως έχει και κάτι κοινό με αυτά. Ποιο είναι αυτό; Μα, φυσικά, το animation!

Η αναφορά στο animation συνοδεύεται συχνά από τις λέξεις keyframes, tweens και frame rate. Αυτοί οι όροι είναι κοινοί για οποιοδήποτε πρόγραμμα χρησιμοποιείτε για να δημιουργήσετε κίνηση, από το 3D Studio MAX μέχρι το Adobe Premiere. Αν γνωρίζετε έστω και λίγο κάποιο από αυτά τα προγράμματα, τότε σίγουρα όλα όσα θα αναφέρουμε στη συνέχεια σας είναι γνωστά. Αν όχι, τότε συνεχίστε να διαβάζετε.



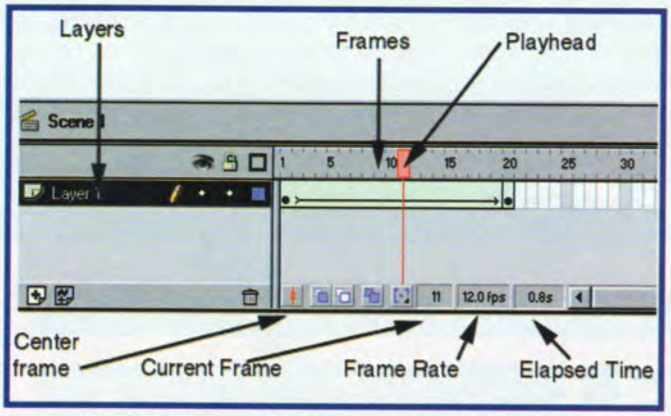
Ο GOOFY ΚΑΙ ΤΑ KEYFRAMES

Η κίνηση σε ένα πρόγραμμα animation δημιουργείται από μία σειρά εικόνων που εναλλάσσονται με έναν σταθερό ρυθμό και δίνουν την εντύπωση στο θεατή ότι αυτό που παρακολουθεί στην οθόνη του υπολογιστή του κινείται. Καθεμία από αυτές τις μεμονωμένες εικόνες ονομάζεται frame ή αλλιώς καρέ.

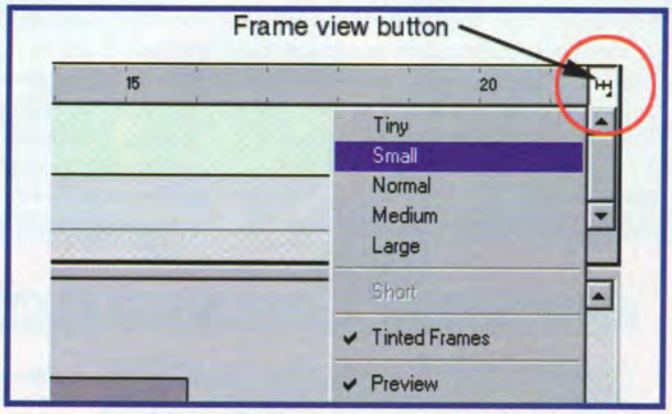
Θυμάμαι σε μικρή ηλικία είχα παρακολουθήσει στην τηλεόραση ένα αφιέρωμα με θέμα τα κινούμενα σχέδια του Disney. Εχω ακόμα στο μυαλό μου την εικόνα του σκιτσογράφου που χρησιμοποιώντας ριζόχαρτο αποτύπωνε το αρχικό σχέδιο σε δεύτερο χαρτί (αλλάζοντας ελαφρά τα χαρακτηριστικά) και κατόπιν σε τρίτο, φτιάχνοντας μία προς μία τις εικόνες που μετέπειτα θα έδιναν κίνηση στο χαρακτήρα. Ενα προς ένα τα σχέδια περνούσαν από ανθρώπινο χέρι, μέχρι να βγει το αποτέλεσμα που βλέπαμε στην οθόνη μας. Αυτό που μου είχε κάνει μεγάλη εντύπωση τότε ήταν το γεγονός ότι για μία κίνηση διάρκειας ενός λεπτού χρειάζονταν μέχρι και 1.800 καρέ, ισάριθμα σχέδια δηλαδή, που ήταν όλα αποτέλεσμα της τεράστιας προσπάθειας του σκιτσογράφου!

Βέβαια, ούτε σχεδιαστές στα Studio της Disney είμαστε ούτε για κινούμενα σχέδια θα μιλήσουμε σε αυτό το άρθρο. Αυτό που προσπαθούμε να μάθουμε είναι η έννοια της κίνησης. Αν παρατηρήσετε μια σειρά κινούμενων εικόνων να εναλλάσσονται αργά μπροστά στα μάτια σας, θα δείτε πως κάθε καρέ προέρχεται από το αμέσως προηγούμενό του με μικρές διαφορές. Σε αυτό το σημείο υπεισέρχεται η έννοια του keyframe.

Θα προσπαθήσουμε να αποδώσουμε την έννοια του keyframe με ένα απλό παράδειγμα (μη γελάσετε, όμως, εντάξει;): Ας υποθέσουμε ότι βλέπετε τον Goofy να κουνάει την ουρά του. (Τι; Ποιος είναι ο Goofy; Η μασκότ του περιοδικού, βρε!) Για τις ανάγκες του παραδείγματος ο Goofy κουνάει την ουρά του μόνο δεξιά και αριστερά (χαχαχα, ξεφωνητά, κραυγές, ο Goofy δαγκώνει το πράσινο πουλόβερ του Κράτσα κλπ. - Ησυχία στο ακροατήριο, παρακαλώ!). Για να αποτυπώσουμε την κίνηση της ουράς του Goofy, θα φτιάξουμε ένα καρέ με την ουρά στα



Στην εικόνα βλέπετε τα κομμάτια που απαρτίζουν την timeline του προγράμματος.



Το κουμπί Frame view που βλέπετε στην επάνω δεξιά γωνία του ruler σας δεν βρίσκεται εκεί για διακοσμητικό λόγο.

αριστερά, ένα καρέ με την ουρά κάπου στη μέση και άλλο ένα καρέ με την ουρά στα σκέλια, εεε στα δεξιά ήθελα να πω! Κατόπιν θα φτιάξουμε τα ενδιάμεσα καρέ, δηλαδή την κίνηση από τα αριστερά προς τη μέση και μετά την κίνηση από τη μέση προς τα δεξιά. Τα τρία πρώτα καρέ που δημιουργήσαμε είναι τα κύρια της κίνησης και ονομάζονται keyframes. Τα ενδιάμεσα στα keyframes καρέ ονομάζονται tweens ή inbetweens. Με τη σύνδεση όλων αυτών δημιουργείται η κίνηση. Οπως αντιλαμβάνεστε, όμως, όλη αυτή η δουλειά απαιτεί πολύ κόπο και χρόνο.

Με το Flash δεν χρειάζεται παρά να φτιάξετε μονάχα τα τρία βασικά καρέ της κίνησης (keyframes) και το πρόγραμμα θα δημιουργήσει τα ενδιάμεσα καρέ για εσάς. Το αποτέλεσμα θα είναι τόσο ρεαλιστικό όσο και ο ίδιος ο Goofy!

FRAMES ΚΑΙ TIMELINE ΣΤΟ FLASH

TIMELINE STATUS BAR

Οσα αναφέραμε μέχρι τώρα ήταν περισσότερο θεωρητικά, γι' αυτό θα προχωρήσουμε γρήγορα στην πράξη. Στην εικόνα βλέπετε τα κομμάτια που απαρτίζουν την timeline του προγράμματος. Επειδή μιλάμε για κίνηση, θα εστιάσουμε την προσοχή μας στην timeline status bar. Αυτή αποτελείται από τα κουμπιά Current frame, Frame rate, Elapsed time και μας δίνει πληροφορίες για το frame στο οποίο βρισκόμαστε, το frame rate και το χρόνο που απέχει το πρώτο frame από το frame στο οποίο είμαστε. Πιο συγκεκριμένα, στην εικόνα που βλέπετε είμαστε στο frame 11, το frame rate του movie είναι 12fps και το frame 11 απέχει από το frame 1 κατά 0,8 δευτερόλεπτα. Κάπου εδώ πρέπει να θυμίσουμε ότι frame rate είναι ουσιαστικά η ταχύτητα του flash movie και μετριέται σε fps (frames per second). Οσο πιο μεγάλος είναι ο αριθμός των frames/sec τόσο πιο γρήγορα "τρέχει" το movie.

CENTER FRAME BUTTON

Αυτό το κουμπί θα φέρει στο κέντρο της timeline το playhead έτσι ώστε να διευκολύνει τη μετακίνηση του χρήστη ανάμεσα στα frames.

FRAME VIEW OPTIONS

Μια και ο λόγος για frames, το κουμπί Frame view που βλέπετε στην επάνω δεξιά γωνία του ruler σας δεν βρίσκεται εκεί για... διακοσμητικό λόγο. Μπορείτε να ορίσετε Tiny, Small, Normal, Medium και Large μέγεθος στα frames που βλέπετε στην timeline, έτσι ώστε να δουλεύετε πιο αποδοτικά ανάλογα με τις ανάγκες σας. Οι επιλογές Preview σας δείχνουν και τα περιεχόμενα κάθε frame. Αυτό θα σας θυμίσει έντονα το περιβάλλον του Adobe Premiere.

ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΕΝΔΙΑΦΕΡΟΝΤΑ LINKS

Τώρα που ήρθαν οι γιορτές, σίγουρα έχετε λίγο περισσότερο ελεύθερο χρόνο να ασχοληθείτε με το αγαπημένο σας Flash. Παρακάτω σας δίνουμε μερικά χρήσιμα links με tips και downloads για το Flash 5 και όχι μόνο...

FlashZone

Στο FlashZone θα βρείτε πολλά καλούδια για να πειραματιστείτε με το animation στο Flash. Από freeware clip arts μέχρι ήχους για τα actions στα κουμπιά σας. Θα βρείτε ακόμα πολλά παραδείγματα, tutorials και τεχνικές που θα σας βοηθήσουν στην ενασχόλησή σας με το πρόγραμμα της Macromedia. Η διεύθυνση του FlashZone είναι http://www.flashzone.com/resources/index.html.

FlashKit

Στη διεύθυνση http://www.flashkit.com/ θα βρείτε άλλο ένα Flash Developer resource site με πολλά χρήσιμα downloads αλλά και μία φοβερά ενεργό Flash community! Σας προτείνουμε ανεπιφύλακτα να διαβάσετε το άρθρο "3D Engine for

ΤΕΛΕΥΤΑΙΑ ΝΕΑ

Dreamweaver 4 Fireworks 4 Studio: Δεν πέρασαν λίγες μέρες από την κυκλοφορία του patch 3.01 για το Dreamweaver 3 και η Macromedia ανακοίνωσε την έκδοση του Dreamweaver 4! Προς το παρόν δεν υπάρχει trial έκδοση διαθέσιμη για download από το site της εταιρείας, αλλά σας υπόσχομαι πως θα έχω περισσότερα νέα στο μεθεπόμενο τεύχος.

CorelDRAW 10: Ναι, κυκλοφόρησε το CorelDRAW 10 Graphics Suite με νέες δυνατότητες, επεξεργασία vector και bitmap γραφικών, αλλά και... (κρατηθείτε) animation (!). Μετά την Adobe και τη Macromedia η Corel μπαίνει για τα καλά στο χώρο του web animation με το Corel R.A.V.E., ένα πρόγραμμα που παρέχει τη δυνατότητα για δημιουργία shockwave flash εφαρμογών. Μέσα στο ίδιο πακέτο, εκτός από το CorelDRAW και το R.A.V.E., υπάρχει φυσικά και το PhotoPaint 10. Λοιπόν; Σκέφτεστε τίποτα καλύτερο;

Διημερίδα για τον Web: Στις 18 και 19 Οκτωβρίου έγινε στο ξενοδοχείο DIVANI CARAVEL διημερίδα με θέμα "Τα κορυφαία εργαλεία για τον Web". Εκπρόσωποι της RAINBOW COMPUTER αλλά και της MACROMEDIA παρουσίασαν στο κοινό το Dreamweaver UltraDev και το Flash 5, ενώ έγινε και επίδειξη των δυνατοτήτων του QuickTime Streaming Server. Εμείς, βέβαια, ήμαστε εκεί και παρακολουθήσαμε με μεγάλο ενδιαφέρον την εκδήλωση. Για το UltraDev θα κάνουμε αναλυτικό αφιέρωμα τους επόμενους μήνες.

dummies" με θέμα την απεικόνιση τρισδιάστατων αντικειμένων μέσα από το περιβάλλον του Flash. Θα το βρείτε σίγουρα πολύ ενδιαφέρον και θα εκπλαγείτε ευχάριστα με τη δύναμη που δίνουν external εφαρμογές στο Web animation.

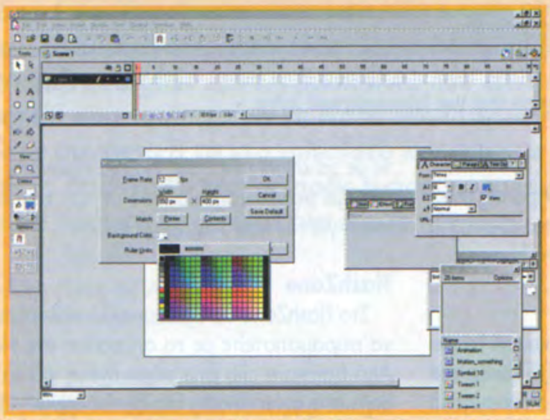
Macromania

Ενα πολύ ενδιαφέρον site για το Web animation, που ωστόσο καλύπτει θέματα μόνο για το Flash 3. Σας προτείνουμε να το δείτε παρ' όλο που δεν ανανεώνεται πολύ συχνά. Είναι γεμάτο με movie clips, text effect tips, script basics και άλλα "καλούδια" που θα σας φανούν πολύ χρήσιμα αν είστε beginner στο Flash. Η διεύθυνση είναι http://www.users.bigpond.com/xtian/welcomenew.html.

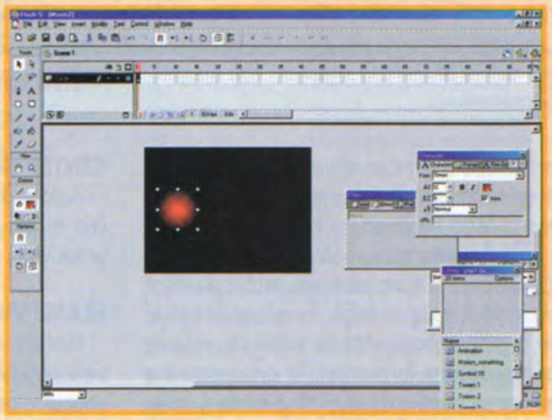
Αυτά για τώρα! Σας ευχόμαστε καλές γιορτές και τα λέμε του χρόνου! Και μη ξεχνιόμαστε! Η διεύθυνση της PC Master PHOTOGALLERY στο Internet είναι http://www.pcmaster.gr/photogallery/frameset.htm. Αν δεν θέλετε να δείτε τη μασκότ του περιοδικού μας, εσείς χάνετε! (Γαβ!)

PC

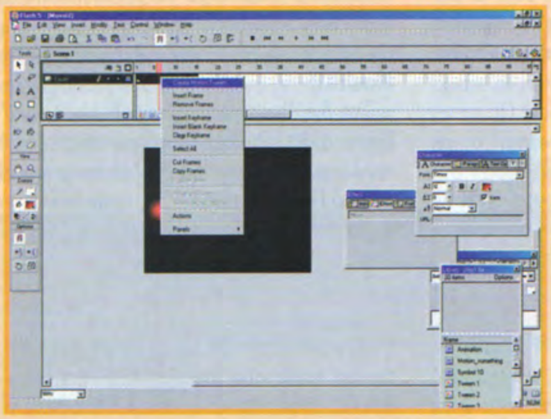
MOTION TWEENING ΜΕ ΤΟ FLASH 5.0



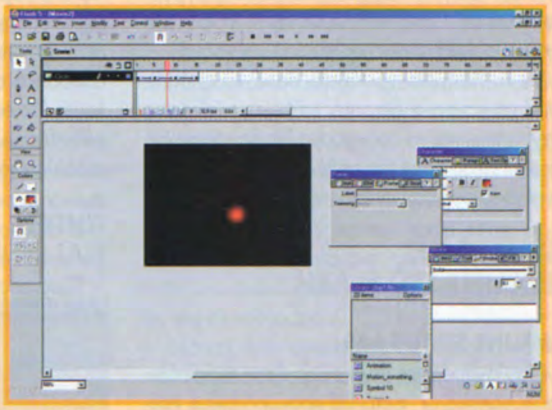
1 **Από το μενού Modify, Movie Properties αλλάξτε τις διαστάσεις της σκηνής σας σε 320x240 και δώστε μαύρο χρώμα στο background.**



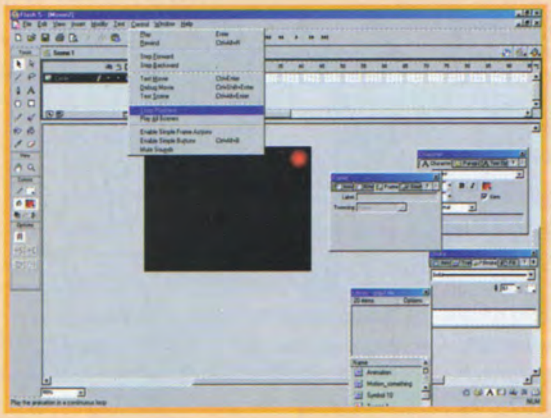
2 **Με το Oval Tool σχεδιάστε έναν κύκλο και αλλάξτε το μέγεθός του με το κουμπί Scale.**



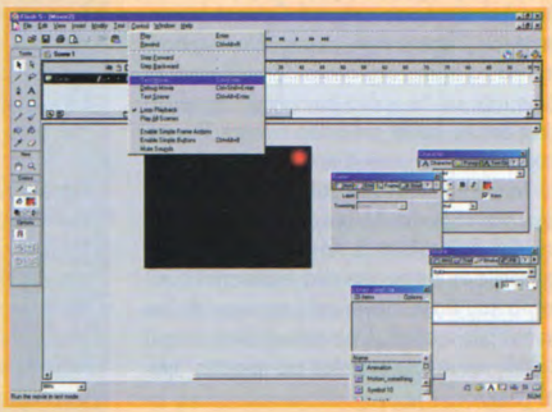
3 **Στο Frame 15 κάνετε δεξί κλικ και επιλέξτε Insert Frame. Τώρα επιλέξτε όλα τα frames και με δεξί κλικ κάνετε Create Motion Tween.**



4 **Κάνετε κλικ στο frame 5. Μετακινήστε τον κύκλο στη σκηνή σας. Αντίστοιχα κάνετε το ίδιο για τα frames 10 και 15. Τα frames 5, 10 και 15 είναι τα keyframes στο movie που φτιάξατε.**



5 **Επιλέξτε Control, Loop playback από το μενού του προγράμματος. Πατήστε Play.**



6 **Επιλέξτε Control, Test movie (Ctrl + Enter) για να δείτε το τελικό αποτέλεσμα.**



Δεν χρειάζεται
να έχεις πλούσιο μπαμπά
για να οδηγείς
μια Ferrari 512!
Δεν χρειάζεται
να πας στην Πολεμική Αεροπορία
για να πετάξεις ένα F16!
Ζήστε τα όλα!
Δεν χρειάζεται να τραυματιστείς
δέρνοντας
τον Bruce Lee!
Δεν χρειάζεται
να πας στη ΝΑΣΑ
για να πατήσεις στο φεγγάρι!

BALDUR'S GATE II

Το multiplayer έχει περισσότερη πλάκα!

Θα ήταν κρίμα να αφήσω αυτό το παιχνίδι να περάσει έτσι από τη στήλη χωρίς να γράψω δυο-τρία λογάκια. Είναι βέβαιο ότι οι περισσότεροι το έχετε αγοράσει και ακόμα απολαμβάνετε τα ατελείωτα quests και τους παντοδύναμους κακούς του κόσμου των Forgotten Realms. Χρειάζεται πάνω από ένας μήνας για να το τερματίσει κάποιος, ενώ δεν χωρά αμφιβολία ότι θα ξαναπαιχτεί πολλές φορές από όλους μας! Κατά κοινή αποδοχή το single player που διαθέτει είναι άψογο. Ομως και το multiplayer είναι πολύ ενδιαφέρον και ανεβάζει τον πήχη της αντοχής του παιχνιδιού ακόμη ψηλότερα. Καιρός να δούμε όλες τις πτυχές του multiplayer, και τις καλές και τις κακές...

του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.com

Δυστυχώς λόγω ελάχιστου ελεύθερου χρόνου άργησα πολύ να πιάσω στα χέρια μου το Baldur's Gate II και ειλικρινά μετανιώνω για κάθε ώρα gaming που έχασα. Η τελευταία επαφή μου με το Baldur's Gate ήταν όταν βγήκε το expansion Tales of the Sword Coast, όπου... έφαγα μεγάλη πίκρα, αφού συνέβαινε το εξής απαράδεκτο: ενώ είχα σκοτώσει τον αλήτη τον Sarevok, το παιχνίδι με πήγαινε (και καλά...) πίσω στο χρόνο, τότε που δεν τον είχα σφάξει, και με υποχρέωνε να κάνω όλα τα quests του Sword Coast και να τον ξανασκοτώσω, όντας αυτός πιο ισχυρός! Ελπίζω, αν ακολουθήσει expansion για το Baldur's Gate II: Shadows of Amn, να μην ισχύσει κάτι αντίστοιχο, διότι θα κόψω φλέβες...



Οσο και να ασχοληθείτε με το παιχνίδι αυτό δεν θα νιώσετε την ανάγκη να παίξετε multiplayer. Μόνο, όμως, όταν γευτείτε αυτή την επιλογή θα καταλάβετε ότι πρόκειται για έναν τελείως διαφορετικό τίτλο. Το γεγονός ότι χειρίζεστε περισσότερους από έναν χαρακτήρες (στο single) σας δημιουργεί την ψευδαίσθηση ότι παίζετε multiplayer. Τούτο δε διότι έχει γίνει τόσο καλή δουλειά με τους NPCs-συντρόφους του κεντρικού ήρωα, που κάθε φορά που μιλάνε μεταξύ τους ή μαζί σας νομίζετε ότι πρόκειται για τελείως διαφορετικά άτομα, με προσωπικότητα και ταμπεραμέντο! Αρκετά φλυάρησα, όμως. Ας δούμε τι απαιτείται προκειμένου δύο ή περισσότερα άτομα να παίξουν μαζί σε multiplayer mode.

ΠΡΟΫΠΟΘΕΣΕΙΣ

Ακολουθούν τα βασικά στοιχεία για το multiplayer.

Α) Πρέπει να έχετε κάνει το medium ή το maximum installation. Στο minimum δεν είναι ενεργοποιημένη η επιλογή multiplayer. (Μπορείτε να πληροφορηθείτε τα πάντα από το Installation.)

Β) Από το Configuration του Baldur's Gate II πρέπει να έχετε δώσει ως ελάχιστο χώρο για Cache τα 300MB! Απαράδεκτη και ανήκουστη η απαίτηση αυτή του παιχνιδιού, διότι ζητά εξωφρενικά MB στο installation (2,5Giga του Full; Ελεος!). Δεν με πείραξε τόσο η υψηλή απαίτηση στο σκληρό δίσκο κατά την εγκατάσταση όσο τα επιπλέον 300MB για το multiplayer. Λίγη τσίπα επιτέλους!

Γ) Πρόκειται για μία ιδιόμορφη ρύθμιση: Πρέπει το frame rate του Host (δηλαδή, εκείνου που κάνει Create την παρτίδα-session) να είναι ίδιο ή μικρότερο από το frame rate εκείνων που θα κάνουν Join. Τα frame rates και η Cache ρυθμίζονται ως εξής: Κάνετε κλικ για να τρέξει το Baldur's Gate II. Στο παράθυρο που θα εμφανιστεί πατήστε Configure και πηγαίνετε στην καρτέλα Gameplay, όπου θα βρείτε τις δύο επιλογές.

Δ) Τα άτομα που θα παίξουν πρέπει να έχουν την ίδια έκδοση του BGII. Προς το παρόν έχει κυκλοφορήσει ένα μονάχα patch, το οποίο μπορείτε να προμηθευτείτε από την ηλεκτρονική διεύθυνση: ftp://ftp.interplay.com/pub/patches/bg2engpatch.exe. Μόλις την επισκεφτείτε αυτομάτως εμφανίζεται η επιλογή για σώ-



Μέσα στα 200 δευτερόλεπτα πρέπει να φορτώσουν και οι άλλοι παίκτες, αλλιώς τους πετά έξω ο Host.



Το ποιος παίκτης θα χειρίζεται κάθε NPC ρυθμίζεται από το μενού αυτό.

σιμο του αρχείου στο σκληρό δίσκο. Είναι 9MB και κάτι, οπότε δεν θα σας πάρει πάνω από μία ώρα.

Ε) Μπορούν να παίξουν μέχρι και έξι άτομα ταυτόχρονα. Ολα, δε, πρέπει να ξεκινήσουν συγχρόνως το παιχνίδι - όχι οι τρεις να προσπαθούν να παίξουν και οι άλλοι να κάνουν log in εκείνη την ώρα. Κάθε φορά που επιχειρούσαμε κάτι τέτοιο το παιχνίδι κολλούσε ή μας πετούσε όλους έξω. Το μόνο βέβαιο είναι ότι το multiplayer έχει ορισμένα bugs.

ΕΠΙΛΟΓΕΣ - ΡΥΘΜΙΣΕΙΣ

Υπάρχουν πέντε επιλογές για να παίξετε multiplayer. Επειδή τις επιλογές IPX και Serial οι περισσότεροι δεν θα τις χρησιμοποιήσετε, αλλά και επειδή υπάρχει έλλειψη χώρου δεν θα γίνει επεξήγησή τους. Οι υπόλοιπες επιλογές είναι οι ακόλουθες:



TCP/IP: Η επιλογή αυτή απαιτεί να μπείτε πρώτα στο Internet. Σε περίπτωση που κάνετε Create Game, όσοι μπείτε πρέπει ξέρετε το IP σας. Αν θέλετε να μπείτε σε υπολογιστή άλλου, πρέπει να γνωρίζετε το IP του συγκεκριμένου υπολογιστή. Εάν βρίσκεται σε LAN (Local Area Network), αυτόματα το παιχνίδι θα βρει τις παρτίδες που παίζονται, οπότε δεν θα έχετε τραβήγματα. Μέσω αυτής της επιλογής είναι δυνατόν να παίξουν μέχρι έξι άτομα. Το μόνο πρόβλημα που ίσως αντιμετωπίσετε είναι ένα: Ποιο είναι το IP σας και πώς το βρίσκετε! Καταρχήν, να σας ενημερώσω ότι κάθε φορά που μπαίνετε στο Internet έχετε διαφορετικό IP (Dynamic), οπότε τη μέθοδο που θα περιγράψω στη συνέχεια πρέπει να την ακολουθείτε κάθε φορά που θα κάνετε Reconnect στο Internet. Προκειμένου να βρείτε το IP σας πρέπει, αφού μπείτε στο Internet, να πατήστε το κουμπί "Start" και στην επιλογή "Run" να πληκτρολογήσετε "WinIpCFG" (χωρίς τα εισαγωγικά, φυσικά). Δεν έχει σχέση αν τα γράμματα είναι κεφαλαία ή πεζά (μικρά). Οταν πατήσετε ΟΚ θα εμφανιστεί ένα μικρό παράθυρο, όπου στο πεδίο "IP Address" βρίσκεται η IP σας! Τη μέθοδο αυτή μάθετέ τη καλά, διότι χρησιμεύει σε όλα τα παιχνίδια που θέλετε να παίξετε σε multiplayer mode και έχουν την επιλογή TCP/IP.

MODEM: Εδώ οι επιλογές είναι πιο περιορισμένες, αλλά δεν απαιτείται να υπάρχει σύνδεση στο Internet. Βέβαια, αυτό συνεπάγεται δύο αρνητικά: Πρώτον, μπορούν να παίξουν μόνο δύο άτομα και, δεύτερον, η χρέωση στον τηλεφωνικό λογαριασμό σας επιβαρύνεται όπως αν κάνατε ένα τηλεφώνημα. Αυτό συμβαίνει διότι, προκειμένου να γίνει η σύνδεση, ο ένας από τους δύο παίκτες καλεί με το modem του τον τηλεφωνικό αριθμό του άλλου υπολογιστή, οπότε ο ΟΤΕ σας χρεώνει όπως αν είχατε πάρει τηλέφωνο. Πιστέψτε με, δεν αξίζει αυτή η επιλογή, αφού υπάρχει το TCP/IP. Θα σας κοστίσει ο κούκος αηδόνι!

MPLAYER: Ισως η πιο δυνατή επιλογή για multiplayer. Δεν χρειάζεται να έχετε κανονίσει τίποτα με κανέναν, ούτε να ψάχνετε για IPs και τα σχετικά. Ολα γίνονται μέσω του MPLAYER, ενός site το οποίο υποστηρίζει multiplayer gaming. Αυτό που χρειάζεστε, όμως, είναι ένας account και το απαραίτητο λογισμικό (software) για το παραπάνω site. Account μπορείτε να δημιουργήσετε δωρεάν στο http://www.Mplayer.com και από εκεί να κατεβάσετε τα απαραίτητα προγράμματα, προκειμένου να μπείτε σε ένα παιχνίδι ή να κάνετε εσείς ένα (επιλογές που μπορείτε να επιλέξετε από τον browser σας). Δυστυχώς, δεν χωράνε περαιτέρω εξηγήσεις και αναλύσεις, τις δε λεπτομέρειες θα πρέπει να τις βρείτε μόνοι σας.

Επειδή είναι λίγο δύσκολο κάθε παίκτης να συμβάλλει με διαφορετικό τρόπο στην εξέλιξη της ιστορίας, ένας γίνεται ο κεντρικός ήρωας. Αυτό συνεπάγεται ότι αν πεθάνει, πρέπει να κάνει load όλη η ομάδα. Αντίθετα, αν πεθάνει οποιοσδήποτε άλλος παίκτης-ήρωας, οι υπόλοιποι μπορούν να συνεχίσουν να παίζουν και να τον αναστήσουν (Raised Dead, Resurrection και κάτι άλ-



NET GAMING NEWS

• Η LucasArts με τη Sony έβαλαν μπρος τη δημιουργία του Star Wars Online, ενός Massive Multiplayer On Line RPG (MMOLR), το οποίο θα τοποθετείται χρονικά στην περίοδο του Episode I: The Phantom Menace. Το παιχνίδι θα ονομάζεται Star Wars: Galaxies και οι servers του θα ανοίξουν στο κοινό το 2002! Οι παίκτες θα μπορούν να επιλέξουν από χαρακτήρες Jedi, με φοβερές πνευματικές δυνάμεις, μέχρι Wookie και άλλους παράξενους εξωγήινους. Στην ομάδα των δημιουργών υπάρχουν πολλά γνωστά ονόματα, τα οποία συμμετείχαν στη δημιουργία δύο θρύλων της εποχής μας στο χώρο των Massive Multiplayer On Line Games: του EverQuest και του Ultima On Line. Η στήλη μας θα παρακολουθεί από κοντά τις εξελίξεις στο συγκεκριμένο παιχνίδι, που πιστεύω ότι θα κάνει θραύση. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να βρείτε στο site: http://www.station.sony.com/starwars

• Και τώρα ένα μεγάλο νέο για τους φίλους του Ultima Online, που μάλλον είναι ενήμεροι για το γεγονός. Η Origin ετοιμάζει ένα "lifting" στο πιο αποδοτικό project της (με 200.000 συνδρομητές το μήνα, ενώ το EverQuest βρίσκεται στην κορυφή με 300.000). Το σχέδιο θα ονομάζεται UO: Third Dawn και πρόκειται να εισαγάγει 3D γραφικά στον απέραντο κόσμο του Ultima Online! Επίσης θα υπάρχει επιλογή για όσους παίκτες δεν έχουν ισχυρά μηχανήματα να βλέπουν το παιχνίδι με τα κλασικά 2D γραφικά. Το κόστος για την Origin θα είναι αμελητέο μπροστά στα κέρδη του "χρυσωρυχείου" που ακούει στο όνομα Ultima Online. Οσοι παλαιότερα είχαν εγκαταλείψει το Ultima για να παίξουν άλλα on-line games σίγουρα θα επιστρέψουν να δουν τις αλλαγές! Αν θέλετε να απολαύσετε beta screenshots από το Third Dawn μπορείτε να πάτε στη διεύθυνση: http://www.markeedragon.com/uoscreen/

λα παράξενα που υπάρχουν). Ως είθισται, ο κεντρικός ήρωας μπορεί να ρυθμίσει τις επιλογές στην οθόνη προτού ξεκινήσει το παιχνίδι. Από το κουμπί Permissions που εμφανίζεται μόνο στον Host (είναι αυτός που έχει κάνει Create Game) μπορούν να ενεργοποιηθούν ή να απενεργοποιηθούν σημαντικές επιλογές. Από πάνω προς τα κάτω βλέπουμε τους παίκτες που είναι συνδεδεμένοι, ενώ από αριστερά προς τα δεξιά έχουμε τις εξής επιλογές: δυνατότητα αλλαγής των χαρακτήρων, εκκίνησης διαλόγου με NPC, δαπάνης χρημάτων της ομάδας για την αγορά αντικειμένων, παρατήρησης των χαρακτήρων άλλων παικτών και αλλαγής περιοχής, την πολύ σημαντική επιλογή του Pause και, τέλος, τη δυνατότητα αλλαγής των επιλογών αυτού του πίνακα και ανάθεσης των χαρακτήρων στους παίκτες.

Οσο διάστημα είστε στο μενού Preferences μπορείτε να απενεργοποιήσετε την επιλογή "Listen to Join Requests". Ετσι δεν θα ακούτε τις παρακλήσεις των συμπαικτών σας να μπουν στην ομάδα (σε περίπτωση που είστε πάνω από έξι ή επειδή δεν θέλετε κάποιος να παίξει μαζί σας). Επίσης, από τα Options του Permissions είναι δυνατόν να καθορίσετε εάν οι χαρακτήρες που μπαίνουν στην παρτίδα θα μεταφέρονται όπως είναι (XP-Levels, Statpoints, Items), ως Statpoints και Levels ή, τέλος, μόνο ως Statpoints (Statpoints είναι οι τιμές που έχει ο χαρακτήρας στα Ability Scores του). Δημιουργώντας έναν χαρακτήρα προκειμένου να παίξετε multiplayer, μπορείτε είτε να φτιάξετε έναν τελείως καινούριο ή να χρησιμοποιήστε αυτόν που έχετε και στο single player. Αρκεί να πατήσετε Import Character έπειτα από Saved Games και να επιλέξετε από ποιο Save θέλετε να είναι ο χαρακτήρας. Τώρα, το αν θα έχει τα αντικείμενα και το Level του εξαρτάται από τον Host του game και από κανέναν άλλο.

ΧΡΗΣΙΜΕΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ

Σας παρουσιάζω μερικά πολύ ενδιαφέροντα sites στο Internet, από τα οποία μπορείτε να αντλήσετε υλικό για το Baldur's Gate II: Shadows of Amn.

http://www.planetbaldursgate.com/nightshade/index2.html

Θέλετε να βάλετε νέα πορτρέτα στο BGII επειδή βαρεθήκατε τα παλιά; Σε αυτό το site θα βρείτε περισσότερα από 1.700 για όλες τις κλάσεις και τις φυλές. Να θυμάστε μόνο ότι για να βλέπει το πορτρέτο σας ένας φίλος με τον οποίο παίζετε multiplayer, πρέπει να το έχει και αυτός!

http://www.gamebanshee.com/baldursgateii/index.php

Τη σελίδα μού την υπέδειξε ο φίλος Rebelion. Περιέχει τα πάντα για το Baldur's Gate II. Δεν θα βρείτε πιο ενημερωμένη σελίδα, πιστέψτε με.

Κλείνοντας, πρέπει να σημειώσω ότι το multiplayer του BGII δεν είναι καθόλου αξιόπιστο, αφού συχνά κολλάει το παιχνίδι άνευ λόγου και αιτίας! Ειδικά στο αρχικό μενού, όπου κάθε παίκτης επιλέγει χαρακτήρα, συμβαίνουν όλα τα στραβά κι ανάποδα. Ελπίζω κάποιο patch να διορθώσει την κατάσταση, ειδάλλως θα πάω στην Interplay και θα τα κάνω όλα γυαλιά-καρφιά!



Εδώ γίνομαι Host. Πρέπει να βάλω το όνομά μου, το οποίο δεν είναι ανάγκη να συμπίπτει με το όνομα του χαρακτήρα μου, και φυσικά να δώσω τίτλο στο session.



Ξεκινώντας με το φίλο μας για multiplayer, θα δείτε ότι ο Irenicus επιτίθεται μόνο στον κεντρικό ήρωα και ότι στη συνέχεια η Imoen μιλά μόνο σε αυτόν.

The 4th Coming

Αμάν τι έγινε αυτό το δεκαπενθήμερο! Ενας χαμός από εξελίξεις που μας αναστάτωσαν. Στο μάτι του κυκλώνα βρέθηκε η εμφάνιση του τρίτου νησιού! Ναι, ναι καλά διαβάσατε, όχι όμως στον δικό μας Server, αλλά σε έναν πειραματικό (Beta). Τελικά, τα παλικάρια της Vircom έκαναν θεσπέσια δουλειά. Φυσικά, έγινε και το μεγαλύτερο meeting στην ιστορία του T4C παράλληλα με τη διεξαγωγή της avant premiére του "Red Planet". Επειδή όμως δεν έχω το φωτογραφικό υλικό έτοιμο (άντε, Vega...), θα γράψω σχετικά σε επόμενο τεύχος...

Του Νίκου "DuMmWiaM" Κόντη
DuMmWiaM@HotMail.COM

Αυτές τις δεκαπέντε μέρες, λοιπόν, αρκετοί παίκτες από τον Server μας μοιράστηκαν σε δύο ομάδες, σε αυτούς που έπαιζαν στον Server μας και σε εκείνους που έπαιζαν στον Server του τρίτου νησιού! Βέβαια, από ένα σημείο και μετά οι περισσότεροι έφυγαν από το τρίτο νησί, μια και είδαν τι τους περιμένει, και γύρισαν στα πάτρια εδάφη για να ετοιμάσουν γερούς και δυνατούς χαρακτήρες. Για να δούμε, όμως, πώς έγιναν τα πράγματα...

ΤΟ ΤΡΙΤΟ ΝΗΣΙ

Καλά, σαν όνειρο μού φαίνεται που μιλάω για αυτό το νησάκι - ούτε τα Ιμια να ήταν. Μία ωραία πρωία, εκεί που είμαι αραχτός και σερφάρω στο Internet με την ιστιοσανίδα μου (το mouse δηλαδή), πέφτω πάνω σε μία τρομερή ανακοίνωση της Vircom. Τώρα πώς και πού τη βρήκα μη ρωτάτε. Link στο link ήρθε! Τέλος πάντων, σύμφωνα με την ανακοίνωση, ανοίγει ένας Alphaserver από τη Vircom στον οποίο θα μπορούν να μπουν όλοι όσοι θέλουν, ΔΩΡΕΑΝ, και να παίξουν στο πολυαναμένόμενο τρίτο νησί, με την υποχρέωση φυσικά να δηλώσουν όλα τα bugs που θα βρουν! Ακολουθώντας για ακόμα μία φορά τα links πέφτω πάνω στη δωρεάν φόρμα εγγραφής... "Ωχ" λέω μέσα μου "τελικά σοβαρολογούσαν!" Επιτόπου συμπληρώνω τη φόρμα και τρέχω να μπω στον Server και μετά το κατέβασμα δύο δεκάδων (και κάτι ψιλά) Megabytes βρίσκομαι στη γη της επαγγελίας, εκεί όπου δεκάδες άτομα ονειρεύονται να πάνε εδώ και πολύ καιρό. Αφού διαπίστωσα, λοιπόν, ότι όλα δούλευαν άψογα, βγήκα στο forum του T4C (www.t4c.gr και ξερό ψωμί) και έκανα την εξής ανακοίνωση:

"Θέλετε να παίξετε στο τρίτο νησί; Ε, τώρα μπορείτε... Πηγαίνοντας στη σελίδα http://alpha.the4thcoming.com/openalpha/signup.html και συμπληρώνοντας τη φόρμα που θα βρείτε, αποκτάτε δωρεάν πρόσβαση στον Alpha Testing Server της Vircom!!! Μπορείτε να πάτε όσοι θέλετε και να παίξετε, αφού δεν υπάρχουν προδιαγραφές για να μπείτε. Ο λογαριασμός σας θα έχει δύο χαρακτήρες 75 Level (έναν μάγο και έναν πολεμιστή), ενώ θα μπορείτε να εξερευνήσετε και να κάνετε ΟΛΑ τα quests του Stoneheim. Αφού κάνετε την επιτυχημένη εγγραφή στη σελίδα που προανέφερα, ανοίξτε τον client του T4C και εκεί που λέει Server γράψτε alphaserver.the4thcoming.com, στα πεδία username και password δηλώστε αυτά που δώσατε στη φόρμα, και αφού κατεβάσετε 24MB είστε στο Stoneheim (YEA YEA)! Happy Adventuring και C U THERE, μια και έχω ήδη account. Επίσης, προκειμένου να μη χαθούμε, μπείτε στο Chan-



Διάλογος Ελλήνων T4C-άδων στον Alpha Server της Vircom. Κοιτάξτε γνωστές φάτσες...

HALL OF FAME

	ΟΝΟΜΑ	LEVEL
1.	Lisa	135
2.	Bladesinger	126
3.	MITS1	117
4.	NoOne	115
5.	Dragonheart	115
6.	Hellraiser	112
7.	NoBody	112
8.	Manticore	112
9.	Killer-Knight	112
10.	Aragorn	112
11.	Vindicator	111
12.	Speedy	111
13.	Aic	109
14.	MIPOSimeTrelos	109
15.	Black-Trader	109
16.	Legion Of Doom	108
17.	Soth	107
18.	Siba	107
19.	SerpenT	107
20.	JohnDel	105

Απότομα είδαμε τον Mits1 να μπαίνει δυναμικά στην πρώτη τριάδα! Λέτε να "φάει" τους απολιθωμένους Bladesinger και Lisa; Ή μήπως μέχρι να φτάσει εκεί ψηλά θα έχει βγει το τρίτο νησί, η Lisa και ο Blade θα αρχίζουν να παίζουν πάλι... και τότε ποιος τους είδε; Οψόμεθα...

nel GREECE με password: DIGICONT4C (όλο με κεφαλαία) BYEEEE C U THERE.").

Βέβαια, μετά το μήνυμα έγινε Ο ΠΑΝΙΚΟΣ! Όλοι έτρεχαν να μπουν. Ωστόσο παρουσιάστηκε ένα μεγάλο πρόβλημα όταν προσπάθησαν να ξαναμπούν στον Server μας, αφού ο Client, μπερδεύοντας τις εκδόσεις, κατέβασε ξανά τα patches του Server μας. Την πάτησα και εγώ, αλλά μετά έμαθα. Το κόλπο είναι να κάνεις copy το Directory του T4C από το σκληρό δίσκο σου σε άλλο directory και να τρέξεις από εκεί τον Client. Ετσι, θα κατεβάσει εκεί τα patches και θα μπορείς να παίζεις και στους δύο Servers χωρίς ΑΠΟΛΥΤΩΣ ΚΑΝΕΝΑ πρόβλημα! Ελπίζω την περίοδο που θα δημοσιευθεί το άρθρο αυτό να ισχύει ακόμα η προσφορά της Vircom και όλοι όσοι θέλετε να το δοκιμάσετε. Εξάλλου δωρεάν είναι. Αυτά ήταν τα εισαγωγικά... Τώρα πάμε να δούμε τι ακριβώς γίνεται στον Alpha Server!

"Τι σου κάνω, μάνα μου" γίνεται εν ολίγοις στο τρίτο νησί. Σε κάποια φάση τα πρώτα βράδια της λειτουργίας του Server ήμαστε on-line πάνω από 120 άτομα!!! Ναι, ακούγεται τρελό το νούμερο, αλλά έτσι έγινε. Σιγά σιγά, όμως, όσο περνούσε ο καιρός άρχισε να ελαττώνεται ο αριθμός των ατόμων που έπαιζαν. Όσο κατάφερα να παίξω, διαπίστωσα τις φοβερές αλλαγές που έχει το παιχνίδι! Καταρχήν, τα περισσότερα spells έχουν καινούρια γραφικά. Τι να σας τα λέω και τι να τα βλέπετε. Ακόμα και το Healing είναι απίστευτα εφετζίδικο. Φυσικά, δεν λείπουν τα νέα spells, τα οποία θα κάνουν τους μάγους πραγματικά κτήνη! Ειδικά κάτι spellακια, όπως τα Entangle, Invisibility, Dispel Magic, Boulders, Bless και μερικά ακόμα που δεν θυμάμαι είναι χάρμα οφθαλμών!

Επίσης υπάρχουν και νέα τέρατα, τα οποία θα συναντήσει ο χαρακτήρας με το που θα βγει έξω στην πόλη! Οι 75 Level χαρακτήρες που είχαμε μετά βίας άντεχαν τους εχθρούς και όσο περισσότεροι ήμαστε μαζί τόσο το καλύτερο. Και όλα αυτά μερικά βήματα έξω από την πόλη. Φανταστείτε τι θα γίνεται στα ατελείωτα Dungeons και στις πιο απόμερες περιοχές: Χαρακτήρες άνω των 100 Level που στο δεύτερο νησί πλέον δεν μπορούν να βρουν ούτε ένα τέρας να τους φοβίζει, όταν πάνε στο τρίτο νησί θα τρέμει το φυλλοκάρδι τους μην τους την πέσουν απότομα πολλά τέρατα και τους στείλουν απευθείας στο ναό. Παρατήρησα, πάντως, ότι τα περισσότερα νέα τέρατα η Vircom τα σχεδίασε να κάνουν spells που ελαττώνουν τη δύναμη ή αχρηστεύουν τελείως το χαρακτήρα! Παραδείγματος χάριν το Spell Petrify που κάνουν τα Toll Troll ακινητοποιεί το χαρακτήρα για λίγα δευτερόλεπτα - απίστευτα εκνευριστικό. Εξίσου εκνευριστικά είναι και τα spells που μειώνουν το Armor Class, τα Hit Points και τα Ability των χαρακτήρων. Μπορούν να κάνουν έναν χαρακτήρα των 100 Level να πολεμάει σαν να είναι 50. Well done, Vircom. Πράγματι ξεπέρασαν τους εαυτούς τους. Μπράβο και πάλι μπράβο.

Αυτά πάνω κάτω έγιναν στον Alpha Server. Τώρα το επόμενο φυσιολογικό βήμα είναι να μπουν σε beta στάδιο και έπειτα, φυσικά, να το διαθέσουν προς χρήση σε όλους τους Servers. Τώρα το πότε θα γίνει αυτό δεν έχω ιδέα, ελπίζω όμως ότι μέχρι τα τέλη Ιανουαρίου θα παίζουμε στον Digicon T4C Server το Stoneheim. Φυσικά, δεν έχω πρόβλημα να έρθει νωρίτερα, αλλά δεν το βλέπω. Αυτά τα ολίγα με το τρίτο νησάκι. Πάμε να δούμε τα υπόλοιπα νέα μας.

RELIGIONS

Μεγάλες αλλαγές έχουμε στο θέμα των Religions και καλό θα ήταν να κάνω μία αναφορά στο πώς λειτουργούν. Λοιπόν, έχουμε και λέμε.

ΟΙ ΠΑΙΚΤΕΣ ΜΑΣ ΓΡΑΦΟΥΝ

ΤΑΔΕ ΕΦΗ MITS1

Ο Mits1, γνωστός και ως Mitsimponas, νυν Chosen One της Talantia, είναι από τα άτομα που θα δείτε επί καθημερινής βάσεως στον Server μας. Τον Mits1 τον γνώρισα καλά μετά το 90ό Level του, μια και είναι λιγομίλητος και σοβαρός. Πρόσφατα κατέκτησε την τρίτη θέση στο Hall Of Fame και συνεχίζει να ανεβαίνει... Ας μη φλυαρώ όμως άλλο. Σας τον κάνω πάσα (και όχι πασά) για να σας τα πει ο ίδιος:

"Η αλήθεια είναι ότι απεχθάνομαι τα on-line games για λόγους κυρίως καθυστέρησης, γραφικών, γλώσσας. Συνδυάζοντας μάλιστα όλα αυτά, λες γιατί να πληρώνω; Δεν τολμούσα να φανταστώ τον εαυτό μου ώρες ατελείωτες πίσω από ένα on-line game. Το 'PC Master' είναι υπεύθυνο (για τον ΟΤΕ που πληρώνω LOL) για την εισαγωγή μου στο T4C. Η πρώτη σκέψη μου ήταν: 'Θα το δω μόνο για 5 λεπτά'. Κούνια που με κούναγε! Πού να φανταστώ τι με περίμενε. Με την εμφάνιση της πρώτης οθόνης ειλικρινά έμεινα άφωνος. Τα γραφικά ικανοποιούν πλήρως και στα επόμενα 10 λεπτά, μέχρι να καταλάβω πού βρίσκομαι, αρκετοί προσφέρθηκαν να βοηθήσουν. Είδα ένα φοβερά καλό κλίμα και ήταν αυτό που με κράτησε στο game. Η αγάπη μου στα RPGs με τους warriors ήταν αρκετή ώστε να αποφασίσω την πορεία μου στο game. Προσαρμόστηκα σχετικά εύκολα στα πρώτα μου βήματα και levels. Στην πορεία ανακάλυψα μια μεγάλη κοινωνία, στην οποία κυριολεκτικά χάνεσαι και σε κάνει να σκεφτείς σοβαρά τις αποφάσεις που πρόκειται να πάρεις για τη συνέχεια. Προχωρώντας με μανία να τα δω όλα, ανακάλυπτα περισσότερα πράγματα με τα οποία μπορείς να ασχοληθείς. Εξερευνούσα καθημερινά, με τη βοήθεια πολλών, τους οποίους αν επιχειρήσω να αναφέρω σίγουρα κάποιον θα ξεχάσω. Η θρησκεία της Talantia, το guild των Chaos Archons ήταν τα επόμενα βήματά μου στο παιχνίδι. Αυξημένες πλέον υποχρεώσεις, αυξημένο ενδιαφέρον και διασκέδαση ήταν αυτά που προστέθηκαν στις επιλογές μου. Η παρέα ήταν πλέον αρκετά μεγάλη και ευχάριστη. Σε αυτό το σημείο βλέπεις τη μεγάλη και καλή δουλειά των GMs στο game. Η Raven Dust στη συνέχεια είναι ένα σημείο όπου λες 'έχω πολλά ψωμιά ακόμα μπροστά μου'. Εκεί η κατάσταση σοβαρεύει. Η φράση 'το ξύλο βγήκε από τον Παράδεισο' είναι κάτι που πιστεύουν πολύ εδώ. Η παρέα πλέον έγινε πολύ μεγάλη και το ενδιαφέρον ακόμα περισσότερο. Κάθε μέρα βλέπεις κάτι το διαφορετικό. Ήμουν πλέον ένας δυνατός warrior όταν ανέλαβα τις υποχρεώσεις του Item Banker. Είναι πολύ ευχάριστο όταν έχεις φτάσει σε σημείο να μπορείς να προσφέρεις. Να σκεφτείτε ότι ακόμα δεν έχω τραβήξει τίποτα. Στο τρίτο νησί θα συνεχιστεί ο φανταστικός αυτός κόσμος και μαζί του ο χαβαλές και οι ατελείωτες όμορφες ώρες που έχει να προσφέρει αυτή η φανταστική κοινωνία που λέγετε The 4th Coming...

Κλείνοντας θέλω να πω ότι το T4C είναι μία εμπειρία που ό,τι και να γίνει δεν θα ξεχάσω ποτέ. Είναι ένα παιχνίδι όπου κανείς δεν μπορεί να πει ότι τα έχει δει όλα. Καταλαβαίνετε, λοιπόν, ότι δεν θα με ξεφορτωθείτε τόσο εύκολα. Προς Θεού, παιδιά, το όνομά μου δεν είναι Μήτσος! Το mits1 έχει μείνει από την αξέχαστη ακόμα εποχή που η BBS της Compulink έκανε την εμφάνισή της στην Αλεξανδρούπολη. Γενικά το να γνωρίζεις κόσμο με αυτόν τον τρόπο είναι κάτι το φανταστικό...

Σας αγαπώ όλους... MITS1"

The 4th Coming



Νομίζω ότι ανακάλυψα ότι η γη του T4C δεν είναι στρογγυλή!



Το T4C σε... ώρα αιχμής!

Οι θρησκείες-religions στον ελληνικό Server είναι επτά και είναι δημιούργημα του GM-DuMmWiaM (εγώ είμαι αυτός, ρε παιδιά). Κάθε θρησκεία αντιπροσωπεύει και ένα πεδίο της ζωής των παικτών στον κόσμο της Althea. Για παράδειγμα, η Nadik Naga είναι η κακή της υπόθεσης και αντιπροσωπεύει το ψέμα, τη διαφθορά, τις δολοφονίες και άλλα παρόμοια, ενώ ο Vorpal είναι υπέρμαχος των νόμων, της δικαιοσύνης, της αξιοκρατίας και της τιμιότητας! Ομοίως και οι άλλες θρησκείες έχουν τα πεδία τους και όλες είναι διαφορετικές μεταξύ τους.

Κάθε θρησκεία έχει τον Chosen One της (πρόκειται για κανονικό παίκτη και όχι GM), δηλαδή ένα άτομο το οποίο είναι υπεύθυνο για τα μέλη της θρησκείας, την ανανέωση των μελών της θρησκείας, την τήρηση των σκοπών της στο παιχνίδι και, φυσικά, τα rank ups. Τι είναι όμως τα rank ups; Κάθε θρησκεία έχει 7 ranks, δηλαδή 7 βαθμίδες στις οποίες μπορεί να ανέβει κάθε πιστός. Κάθε βαθμίδα δίνει μερικά bonuses στον πιστό - όσο μεγαλύτερη η βαθμίδα τόσο μεγαλύτερα και τα bonuses! Προκειμένου να ανέβει σε μία βαθμίδα ένας πιστός πρέπει να κάνει τα rank up quests που θα του δώσει ο Chosen One! Φυσικά, στα πρώτα ranks είναι εύκολα τα quests αυτά, αλλά προς το τέλος τα πράγματα δυσκολεύουν πολύ. Επίσης, με την άνοδο σε rank ένα μέλος αναλαμβάνει νέες υποχρεώσεις, όπως να βοηθάει τα υπόλοιπα μέλη, να τηρεί όλο και περισσότερο κατά γράμμα τους κανόνες της θρησκείας και, φυσικά, να φέρνει νέους πιστούς σε αυτήν. Συντονιστής όλων αυτών είναι ο GM-DuMmWiaM (πάλι εγώ) και ελεγκτής η GM-Syren. Οι Chosen Ones αλλάζουν ανά τακτά διαστήματα, μια και δεν μπορούν να αντεπεξέλθουν στις φοβερές απαιτήσεις της θέσης.

Ο ρόλος ο δικός μου είναι να δίνω τα bonuses των πιστών όταν κάνουν rank up και να προσωποποιώ τους θεούς, εμφανιζόμενος σε κάθε παίκτη ξεχωριστά. Ο ρόλος της GM-Syren είναι κάτι σαν Ράμπο της εφορίας! Δηλαδή ελέγχει την αξιοπιστία των Chosen Ones και τσεκάρει τα μέλη κάθε θρησκείας. Έτσι κάπως είναι οι religions, ένας ζωντανός οργανισμός που αποτελείται από παίκτες και επιβλέπεται από δύο GMs για την ομαλή λειτουργία τους. Οι θρησκείες υπάρχουν στο T4C περίπου 10 μήνες και απέδωσαν παραπάνω από όσο περίμενα. Στην πορεία άλλαξαν πολλοί παράγοντες, αντιλήψεις και τρόποι εφαρμογής, αλλά το τελικό αποτέλεσμα έμεινε το ίδιο. Επίσης, οι religions συγχωνεύτηκαν και αντικατέστησαν τα guilds, των οποίων η ύπαρξη ήταν χωρίς νόημα από τη στιγμή που υπήρχε κάτι πιο άμεσο και ζωντανό. Στο επόμενο τεύχος θα συνεχίσω την αναφορά μου στις θρησκείες και θα είναι σίγουρα εκτενέστερη!

PC

ΧΑΡΤΗΣ JARKO'S LEVEL 1



GAMES OPTIMIZATION

Ξαναζώντας το παρελθόν

Πόσες φορές δεν θυμηθήκατε εκείνο το παιχνίδι που σας είχε κρατήσει συντροφιά στη νιότη σας; Τότε, με τον πιστό 286 και τις ελάχιστες απαιτήσεις. Ή μήπως εσείς οι "νέοι" των υπολογιστών δεν διαβάσατε για τη συνέχεια κάποιου παιχνιδιού χωρίς ποτέ να ξέρετε ποιο είναι το original; Κάποιοι από εσάς, οι πιο ψαγμένοι, έμαθαν τι είναι Abandonware. Βρήκαν τα σχετικά sites, κατέβασαν κάποια παιχνίδια και βρέθηκαν προ εκπλήξεως όταν συνειδητοποίησαν πως τα παιχνίδια ήταν πολύ παλιά για να δουλέψουν στο μηχάνημά τους. Μα είναι δυνατόν; Τα PCs δεν φημίζονται για τη συμβατότητά τους; Ναι, αλλά με κάποια κολπάκια...

Του Οδυσσέα Κουράφαλου
Darklord@Compupress.gr

Θέλετε να παίζετε παλιά παιχνίδια; Ωραία. Τα έχετε βρει κιόλας; Ακόμη καλύτερα. Δεν τρέχουν; Τέλεια. Ας επέμβουμε δραστικά στο σύστημα και πιο συγκεκριμένα στο BIOS. Πάρτε τα προηγούμενα τεύχη του "PC Master" που αναφέρονταν στο overclocking. Ναι, ναι, αυτά του κυρίου Ιωσηφίδη. Ξεφυλλίστε τα και αποστηθίστε τα. ΟΚ; Ωραία. Τώρα κάνετε τα απολύτως αντίθετα!

Ας αναφερθούμε όμως συνοπτικά στη διαδικασία (αλλά επιμένω, διαβάστε τις συμβουλές του κυρίου Ιωσηφίδη. Κατέχει το θέμα καλύτερα από οποιονδήποτε "Homo Grekius"). Να ξεκαθαρίσουμε πως αν για οποιονδήποτε λόγο φοβάστε να επέμβετε στο hardware σας, τότε απλώς ΜΗΝ ΤΟ ΚΑΝΕΤΕ. Επίσης, ούτε εγώ ούτε το "PC Master", η Compupress και όλοι οι φίλοι, γνωστοί και συγγενείς μας φέρουμε ουδεμία ευθύνη αν καταστρέψετε το μηχάνημά σας. Πάμε;



The Day Of The Tentacle. Και εδώ ισχύει ό,τι και στο Sam'n'Max. Κρίμα; Καθόλου! "PC Master"! Μπορείτε να μας λέτε και "Τα πάντα διορθώνουμε Inc.".

UNDERCLOCKING: ΕΙΝΑΙ ΚΑΛΟ;

Underclocking καλείται το απολύτως αντίθετο του overclocking. Είναι η διαδικασία κατά την οποία, με επέμβαση στο hardware του υπολογιστή, το χρονίζουμε σε χαμηλότερες ταχύτητες για να έχει χαμηλότερες του κανονικού επιδόσεις. Δεν είναι απόλυτα αρνητικό, αφού αυξάνει τη διάρκεια ζωής του υπολογιστή μας και μειώνει την έκλυση θερμοκρασίας. Στην περίπτωσή μας αυτό ακριβώς επιζητούμε: χαμηλότερες επιδόσεις.

Την ώρα που ανοίγετε το μηχάνημά σας αρχίστε να πατάτε μανιωδώς το πλήκτρο Delete. Θα βρεθείτε προ εκπλήξεως. Οχι, σόρι. Λάθος. Σε μία μπλε οθόνη. Εκεί αρχίστε να ψαχουλεύετε τις επιλογές (μην αλλάξετε τίποτα ακόμα) μέχρι να βρείτε κάποια αναφορά για FSB (Front Side Bus) ή ακόμα CPU BUS Speed. Το "λεωφορείο της εμπρός μεριάς" δεν είναι παρά ο μαγικός αριθμός που ελέγχει την ταχύτητα του υπολογιστή σας. Μειώστε το. Ναι, ναι, μειώστε το μόνο μία φορά. Πατήστε Esc για να βγείτε στο κεντρικό μενού άλλη μία φορά και όταν σας ρωτήσει αν επιθυμείτε να σώσετε τα settings απαντήστε Yes. Το μηχάνημα θα ξεκινήσει να φορτώνει. Εδώ τα μάτια σας δεκατέσσερα: Προσέξτε τι ταχύτητα θα σας πει πως έχει ο υπολογιστής σας. Αν σας πει την ίδια, well, bad luck. Εχετε έναν κλειδωμένο επεξεργαστή (τα θερμά συγχαρητήρια της συντακτικής δύναμης του "PC Master") και δεν μπορείτε να του αλλάξετε ταχύτητα παρά μόνο με κόλπα στα οποία δεν θα αναφερθούμε εδώ, λόγω χώρου, χρόνου και επικινδυνότητας. Ανατρέξτε (για πολλοστή φορά) στα άρθρα του κυρίου Ιωσηφίδη για περισσότερες πληροφορίες.

ΟΥΑΑΑ, ΔΕΝ ΑΛΛΑΖΕΙ ΤΟ FSB!!!

Καλά, καλά! Θα σας πούμε μερικούς επιπλέον τρόπους να μειώσετε την ταχύτητα του υπολογιστή σας (ποιος λογικός άνθρωπος θα το περίμενε!). Θα σας παραθέσω κάποιες από τις επιλογές που είναι συνηθισμένες στα διαφορετικά BIOS που κυκλοφορούν. Μπείτε στο BIOS σας (με το Del) και ψάξτε για αυτές τις επιλογές. Θυμηθείτε να τις απενεργοποιείτε/αλλάζετε μία μία, ώστε αν εμφανιστεί το οποιοδήποτε πρόβλημα, να ξέρετε πού οφείλεται και να μπορείτε να επανενεργοποιήσετε την "προβληματική" επιλογή.

Internal Cache

Κάθε επεξεργαστής έχει ένα μικρό τμήμα μνήμης σε αυτό που ονομάζεται cache. Σε αυτήν αποθηκεύονται οι εντολές που χρησιμοποιούνται πιο συχνά, με αποτέλεσμα να μην επανϋπολογίζονται αλλά να ανακαλούνται έτοιμες από αυτή τη μνήμη. Αποτέλεσμα; Πιο γρήγορος επεξεργαστής. Αρα απενεργοποιήστε την!

External Cache

Αντίστοιχα με την Internal Cache η External Cache αυξάνει δραματικά τις επιδόσεις του επεξεργαστή σας. Μια καλή External Cache μπορεί να κάνει θαύματα στα Quake 3, Unreal και Aliens vs Predator. Εμείς όμως θέλουμε να παίξουμε το Alien Breed: Tower Assault. Αρα, απενεργοποιήστε την!

ROM Shadowing

Shadowing ονομάζεται η διαδικασία κατά την οποία η (αργή) μνήμη ενός hardware τμήματος του υπολογιστή μας αντιγράφεται στην κατά πολύ γρηγορότερη βασική μνήμη μας. Ειδικά αν έχετε μνήμη DDR, μιλάμε για εκπληκτική βελτίωση. Χμμμ... Εκπληκτική βελτίωση; Μεγαλύτερη ταχύτητα; Απενεργοποιήστε και αυτό!

Shadow Cacheable

Στο προηγούμενο tip αναφερθήκαμε στο shadowing. Λίγο πιο πάνω (ακριβώς πάνω από το... ακριβώς από πάνω!) αναφερθήκαμε επίσης στην cache. Αν τα συνδυάσετε θα δείτε πόσο μπορεί να αυξήσει τις επιδόσεις του υπολογιστή σας το caching μίας shadowed περιοχής μνήμης και άρα να καταλάβετε, ως συνειδητοποιημένοι νέοι, πόσο θα σας χρησιμεύσει η απενεργοποίηση της επιλογής αυτής λίγο προτού παίξετε το X-Com: Enemy Unknown.

Cache Write Wait State

Λοιπόν, αυτό είναι λίγο πολύπλοκο. Σκεφτείτε την cache του υπολογιστή σαν έναν δρομέα. Τα wait states είναι ο στίβος στον οποίο τρέχει ο δρομέας. Οσο πιο πολλούς κύκλους πρέπει να κάνει τόσο πιο πολύ καθυστερεί να φτάσει στο πολυπόθητο τέλος του αγώνα. Στην πεζή πραγματικότητα των ηλεκτρονίων αυτό θα πει πως όσο πιο πολλά wait states έχετε βάλει στην cache σας τόσο πιο αργές θα είναι οι επιδόσεις της. Αρα, βάλτε μπόλικα, όσο παίρνει!

System Cache

Βρε αυτή η cache! Κάθε εξάρτημα του υπολογιστή μας έχει και από λίγη! Φυσικά και εδώ η cache του συστήματος αυξάνει τις επιδόσεις του. Βγάλτε την και αφήστε την μόνη και έρημη έξω από το σπίτι, στη μέση της βροχής, όσο εσείς δίπλα στο τζάκι παίζετε με την... εχμ... παίζετε το Elvira, Mistress of the Dark.

Boot Speed (σε ορισμένα BIOS μόνο... τυχεράκηδες!)

Ορίζει τα wait states του επεξεργαστή. Αν έχει αριθμό, στείλτε το στα ύψη. Αν έχει την απλή επιλογή Turbo αλλάξτε την (πιθανότατα unTurbo, deTurbo ή SloSpeed).

BUS Speed

Οι κάρτες που βρίσκονται στο σύστημά μας επικοινωνούν με τον υπολογιστή με μία ορισμένη ταχύτητα. Αυτή η ταχύτητα ονομάζεται Bus Speed και αν είστε από τους τυχερούς που μπορούν να την αλλάξουν μειώνοντάς την, θα μπορείτε να παίξετε το Wing Commander 1 σε φυσιολογικές ταχύτητες. Η μείωση της ταχύτητας του Bus Speed, βέβαια, περισσότερο βοηθάει σε φαινόμενα ασυμβατότητας με τις κάρτες παρά στην "πραγματική" ταχύτητα του συστήματος (για την οποία άμεσα υπεύθυνοι είναι ο επεξεργαστής και η μνήμη).

Software Slowdown

Αν δεν θέλετε, δεν μπορείτε ή φοβάστε να κάνετε κάτι από τα παραπάνω, μπορείτε να καταφύγετε στην τελική λύση που δεν είναι άλλη από ένα software slowdown του υπολογιστή. Η καθυστέρηση μέσω software δεν είναι και ό,τι καλύτερο, αφού το hardware δεν "αλλάζει" και έτσι κάποια περίεργα παλιά παιχνίδια μπορεί και πάλι να ανιχνεύσουν την πραγματική ταχύτητα του υπολογιστή. Επίσης, μπορεί τα αποτελέσματα να είναι "σπαστό" scrolling ή μειωμένη απόδοση και να φτάνουν μέχρι τον αποσυντονισμό του ρολογιού του υπολογιστή. Δεν είναι τόσο τραγικά, μη φοβάστε. Απλώς δεν ενδείκνυνται αν μπορείτε να επιτύχετε ένα σωστό hardware slowdown.

Πώς γίνεται όμως το slowdown; Χμμμ... Θυμηθείτε τα wait states που σας προανέφερα. Ενα πρόγραμμα που αναλαμβάνει να καθυστερήσει τον υπολογιστή μας, αναλαμβάνει ουσιαστικά να τρέξει "παράλληλα" με ένα άλλο (στην περίπτωσή μας το παιχνίδι που θέλουμε να τρέξουμε) "κουράζοντας" όμως τον επεξεργαστή με περιττές πράξεις. Ο υπολογιστής έτσι, εκτός από το παιχνίδι, έχει να ασχοληθεί και με το πρόγραμμα καθυστέρησης, με αποτέλεσμα να "μοιράζει" τα resources του ανάμεσα στα δύο προγράμματα. Η διαφορά όμως είναι πως το πρόγραμμα slowdown μπορεί να οριστεί κατά πόσο θα καθυστερεί τον επεξεργαστή μας, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να είναι το ίδιο σαν να είχαμε τρέξει 10 προγράμματα καθυστέρησης μαζί με το παλιό γνωστό Syndicate, επιτυγχάνοντας έτσι την επιθυμητή ταχύτητα. Θυμηθείτε όμως και πάλι τι είπαμε νωρίτερα: Αν μπορείτε να κάνετε hardware slowdown δοκιμάστε το. Μη σας πιέζω και σας πάρω στο λαιμό μου. Απλώς είναι προτιμότερο (και ασφαλέστερο).

DOS? HI-MEM? LOAD HIGH? ΤΙ 'Ν' ΤΟΥΤΑ, ΩΡΕ ΠΑΛΙΚΑΡΙΑ;

DOS (Disk Operating System): Το πρώτο γνωστό λειτουργικό των PCs. Επάνω σε αυτό "χτίστηκαν" πολλά, πάρα πολλά, αμέτρητα (μιλιούνια) παιχνίδια που τώρα πια εμφανίζουν προβλήματα λειτουργίας κάτω από τα Windows (πλάκα πλάκα είναι δημιούργημα της ίδια εταιρείας!).

Hi-Mem, Load High, Upper Memory Block, EMM386 και λοιπά: Οροι που αναφέρονται στον τρόπο διαχείρισης μνήμης (ωχ, απλώς πιστέψτε με, μη με κάνετε να τα αναλύσω). Βλέπετε, τα παλιά εκείνα χρόνια (λίγο μετά τους δεινοσαύρους και αρκετά πριν από την εμφάνιση της Xena) ο γνωστός και μη εξαιρετέος κύριος Bill Gates δήλωνε καταχαρούμενος πως 640 kilobyte μνήμης είναι αρκετά για όλους. Ω, πόσο λάθος έκανε. Ετσι, αναγκαστικά όροι όπως οι παραπάνω έκαναν την εμφάνισή τους, ενώ οι προγραμματιστές πάσχιζαν να ξεπεράσουν το όριο των 640K.



Ο ρομποτικός κακός ενός παιχνιδιού που άφησε εποχή. Φυσικά, δεν θα μπορούσε να είναι άλλο από το φοβερό, μοναδικό, εκπληκτικό...



...Sam'n'Max. Ενα παλιό παιχνίδι που, αν και λειτουργεί, συνηθίζει να κολλάει και να εμφανίζει προβλήματα σε γρήγορους επεξεργαστές. Χμμμ... Λέτε να μπορούμε να το "φτιάξουμε"; (ύποπτο χαμόγελο, κλείνει το μάτι!)

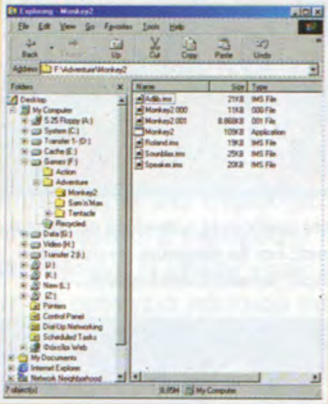
ΟΛΑ ΤΕΛΕΙΑ! ΜΙΑ ΧΑΡΟΥΛΑ!

Είμαστε χαρούμενοι! Ο υπολογιστής μας, επιτέλους, σέρνεται δεόντως! (Οχι, όχι, πού με πάτε! Αφήστε με! Λύστε με! Κύριε Καφούρε, πείτε τους να βγάλουν αυτό το λευκό πουλόβερ με τα μανίκια που μου πέφτουν μεγάλα! Αα!) Καταφέραμε να ρίξουμε το υπερσύγχρονο PC μας, που κόστισε 4 μισθούς του πατέρα μας και το βάζο της θείας, στο επίπεδο ενός 286 και χειρότερα και είμαστε άκρως ικανοποιημένοι από τη χάλια ταχύτητά του (κύριε Ηλία, σας παρακαλώ! Πείτε τους! Μου έχουν δέσει τα χέρια και έχω φαγούρα στο μάγουλο!). Το παιχνίδι, όμως, δεν τρέχει. Γιατί, κύριε Κουράφαλε, θα μου πείτε, δεν τρέχει; Μπήκαμε σε BIOS, τρέξαμε αναχρονιστικά προγράμματα, ψάλλαμε περίεργους ύμνους και πάλι τίποτα. Και κάτι λέει και αυτό το τρισκατάρατο παράθυρο πως δεν του φτάνουν τα 128MB μνήμης του υπολογιστή μας. Διά ποίον λόγο;

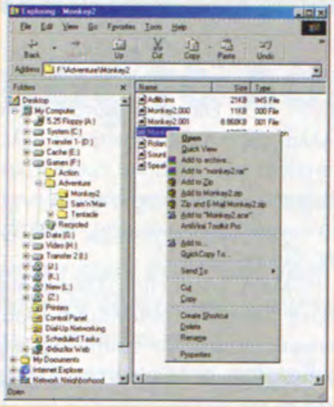
ΜΝΗΜΗ, NOTHING MORE BUT ΜΝΗΜΗ...

Μα γιατί έχετε λίγη μνήμη; Προτού μου πετάξετε το τούβλο που κρατάτε να σας εξηγήσω; Η μνήμη του υπολογιστή χωρίζεται σε υποκατηγορίες. Αυτή που έχει το σύστημά σας μακράν απέχει από αυτήν που απαιτούν τα περισσότερα παλιά παιχνίδια, που δεν είναι άλλη από τη base memory. Αν είστε από τους τυχερούς που έχουν με το DOS τους πακετάκι το πρόγραμμα memmaker, δοκιμάστε να το τρέξετε. Ο τρόπος είναι ο εξής: Κάνετε κλικ στο Start, πηγαίνετε στο Pro-

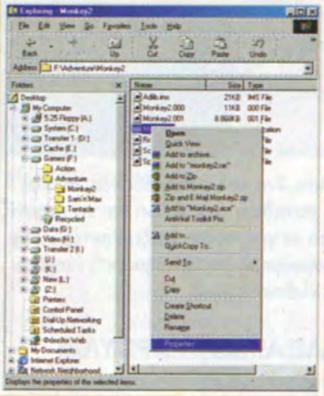
DOS GAMES ΣΕ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ WINDOWS



1 Το Directory όπου βάλαμε το Monkey Island 2.



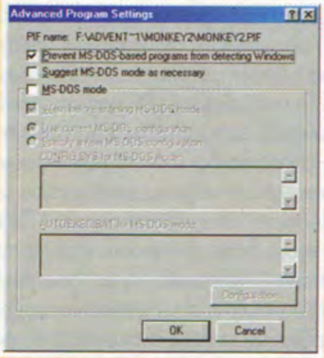
2 Κάνουμε δεξί κλικ και εμφανίζεται το γνώριμο πια μενού.



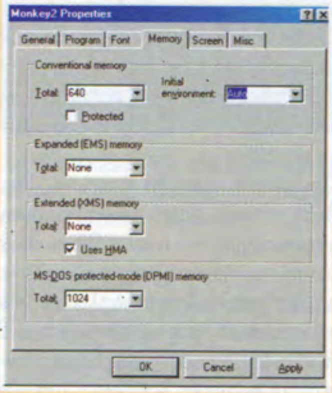
3 Επιλέγουμε το τελευταίο διαθέσιμο option, το Properties.



4 Πηγαίνουμε στο tab Program και αλλάζουμε το Run: Normal Window σε Run: Full Screen.



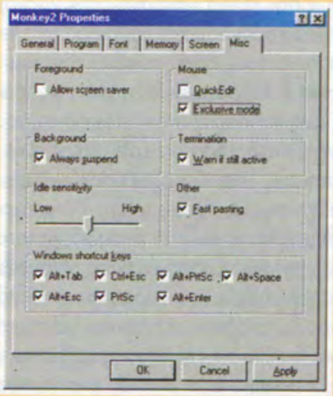
5 Από το tab Program επιλέγουμε το Advanced, όπου και βάζουμε τικ μόνο στην πρώτη επιλογή.



6 Πίσω στο tab Memory, όπου ορίζουμε τις πιο χαμηλές δυνατές τιμές.



7 Από το tab Screen φροντίζουμε να είναι επιλεγμένο το Full Screen και βγάζουμε τα τικ από το Performance.



8 Στο tab Misc αφήνουμε όλες τις επιλογές πλην των 2 πρώτων ενεργοποιημένες. Καλή τύχη!

grams και κάπου εκεί μέσα θα δείτε ένα πρόγραμμα με ένα τρίχρωμο σύμβολο και όνομα MS-DOS Prompt. Τρέξτε το και θα εμφανιστεί ένα παράθυρο (οι γνώστες του DOS ας μη διαβάζουν, απευθύνομαι στους αρχάριους, κύριε Ιωαννίδη!). Εκεί γράψτε "cd c:\windows\ command" και μετά "c:". Φυσικά, μετά από κάθε εντολή πατήστε Enter. Γράψτε τώρα "memaker.exe" και, αν είστε τυχεροί, μία σχεδόν αυτοματοποιημένη διαδικασία θα φροντίσει να σας απελευθερώσει όσο περισσότερη μνήμη μπορεί.

ΚΑΙ ΤΑ WINDOWS;

Ναι, μπορείτε να δοκιμάσετε να τρέξετε κάποια παλιά, DOS παιχνίδια στα Windows. Μην περιμένετε όμως να δουλέψουν όλα. Για να δοκιμάσετε, πάντως (και να σας... φύγει ο καημός!), πηγαίνετε εκεί όπου αποσυμπιέσατε το παιχνίδι. Κάνετε δεξί κλικ στο ".exe" του και επιλέξτε το Properties. Από το παράθυρο που θα εμφανιστεί επιλέξτε το tab "Program". Εκεί θα δείτε το όνομα του προγράμματος και το αρχείο που εκτελείται όταν εσείς ουσιαστικά κάνετε κλικ στο εικονίδιό του. Αν προσέξετε, κάτω κάτω υπάρχει ένα κουμπί που λέγεται Advanced. Επιλέξτε από το "Run" (κανονικά λέει "Normal Window") την επιλογή "Full Screen" και μπείτε στο Advanced. Εκεί φροντίστε ώστε να υπάρχει "τικ" μόνο στην πρώτη επιλογή, αυτή που λέει "Prevent MS-DOS Programs from detecting Windows". Αυτή η επιλογή, όπως λέει και το όνομά της (για τους μη αγγλομαθείς φίλους μας), φροντίζει ώστε τα προγράμματα του MS-DOS να μην καταλαβαίνουν ότι τρέχουν σε περιβάλλον Windows. Αν πιάσει, έπιασε. Σταυρώστε τα δάχτυλά σας και επιλέξτε OK. Θα βρεθείτε στο προηγούμενο παράθυρο. Από εκεί και στο tab Memory βάλτε σε όλα τα κουτάκια τη χαμηλότερη δυνατή αξία. Στο tab Screen φροντίστε ώστε να είναι επιλεγμένο το Full Screen και το Restore Settings on Startup και αφήστε/αφαιρέστε τις υπόλοιπες επιλογές. Τέλος, από το Misc αφήστε επιλεγμένα τα πάντα εκτός από το Screen Saver και το Quick Edit.

GAMES ΑΝΙΚΑΤΕ ΜΑΧΑΝ

Ελπίζω να μπορέσατε να τρέξετε το "περίεργο" παιχνιδάκι που θέλατε με τα κολπάκια που σας παρέθεσα. Να θυμάστε ότι οι υπολογιστές δεν είναι περίεργοι, απλώς πολύπλοκοι. Ένα πρόγραμμα που φτιάχτηκε πριν από δύο δεκαετίες λογικό είναι να "κολλάει" όταν συναντά το μεγαθήριο που εσείς θεωρείτε αργό. Ούτως ή άλλως, εσείς οι πιο παλιοί για θυμηθείτε την εποχή του Larry 1 και πείτε μου: Υπήρχε σκληρός μεγαλύτερος από 50MB τότε; Σχεδόν όσο η μνήμη ενός απλού συστήματος... Πώς αλλάζουν οι εποχές... Λέτε σύντομα να δίνουμε στο πιτσιρικάκι που θα παίζει στα γόνατά μας μία Γουέδερς Ορίτζιναλ και να του διηγούμαστε τι καλή που ήταν η GeForce λίγο πριν να μας... φρικάρει με τα ολογραφικά γυαλιά του; Θα δούμε, θα δούμε... PC















COMPUTERS GAMES CLUB



ΚΑΙΝΟΥΡΙΟΙ ΤΙΤΛΟΙ CD-ROM
CD-ROM TITLES ΑΠΟ 3.900

ΑΥΘΗΜΕΡΟΝ ΣΤΟ ΧΩΡΟ ΣΑΣ ΜΕ 800 ΔΡΧ.

ALICE	12.900	CALL TO POWER 2	12.900
BATLE ISLE 4	12.900	TIME LINE	12.900
RESIDENT 3	12.900	THE CRINCH	12.900
INSIDE CHEESY XXX	11.900	HARLEY DAVIDSON 2	12.900
BUGS BUNNY TAZ	11.900	ACTION MAN 2	12.500
SWEDISH CAR 2	11.900	SUDDEN STRIKE	12.500
ARTHUR'S KNIGHTS	12.900	EGYPT 2	12.500
FORD RACING 2001	12.900	TONY HAWK 2	12.500
EMPIRE OF ANTS 2	12.900	SACRIFICE	12.500
B-17 FLYING FORTRESS	12.900	MOTOCROSS MANIA	12.900
MERCEDES BENZ	12.500	JET FIGHTER 4	12.900
BLAIR WITCH 1, 2, 3	12.500	MS COMBAT FLIGHT 4	12.900
HITMAN	12.500	SCOOBY DOO	12.900
MECHOWARRIOR 4	12.900	VCD XXX	CALL
CIVILIZATION			



ΜΕΤΑΧΕΙΡΙΣΜΕΝΑ -ΠΡΟΣΦΟΡΕΣ

DESTRUCTION DERBY 2	5.900	TERANOVA	3.900
VIRTUAL COP 2	5.900	MANX TT	4.900
NBA '99	3.900	BEDLAM	3.900
FIFA '99	3.900	WORLD CUP '98	3.900
NASCAR 2	3.900	DREAMS	4.900
EF 2000	3.900	ACTUAL SOCCER 2	3.900
RISE OF ROBOTS	3.900	MANIC KARTS	3.900
SEGA TOURING CAR	4.900	EMERGENCY	4.900
DOMINUS	3.900	AUTO KUBA	4.900
CYBERIA 2	4.900	NUCLEAR STRIKE	4.900
MAGIC CARPET 2	3.900		



ΕΝΟΙΚΙΑΖΟΝΤΑΙ ΟΛΑ ΤΑ CD-ROMs



Η ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΟΥ ΜΗΝΑ

P3 850, DFI MAINBOARD, 128 DIM (133), H.D.D W.DIGITAL (100) 32MB VGA, S.B. 1024, DIGITAL OUT, 52x CD-ROM, 17'' HYUNDAI, 56.600 MODEM ΕΣΩΤΕΡΙΚΟ, ΗΧΕΙΑ 120WAT, FDD 1,44, MOUSE, KEYBOARD, TOWER ATX, ΣΥΝΔΕΣΗ INTERNET ΔΩΡΟ

ΤΙΜΗ ΤΕΛΙΚΗ ΜΕ Φ.Π.Α.

499.000 ΔΡΧ.



ΠΩΛΗΣΕΙΣ, ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΕΙΣ, SERVICE ΓΙΑ ΟΛΑ ΤΑ COMPUTERS
ΠΕΡΙΦΕΡΕΙΑΚΑ - ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ
- ΑΝΤΑΛΛΑΓΕΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΩΝ - ΕΝΟΙΚΙΑΣΕΙΣ

ΔΕΥΤΕΡΑ - ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ 10:00-15:30 & 17:30-21:00, ΣΑΒΒΑΤΟ 10:00-21:00

ΟΛΓΑΣ 24 (πρώην ΒΑΣ. ΟΛΓΑΣ), ΠΕΡΙΟΧΗ ΚΑΡΑΧΑΛΙΟΥ,
Τ.Κ. 166 74 ΑΝΩ ΓΛΥΦΑΔΑ, ΤΗΛ.: 9611670 - 9604755

COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΕΡΚΥΡΑΣ ΜΕΘΟΔΙΟΥ 14, ΤΗΛ.: (0661) 45166
COMPUTER'S GAMES CLUB ΚΑΤΕΡΙΝΗΣ ΕΘΝ. ΑΝΤΙΣΤΑΣΗΣ 28, ΤΗΛ.: (0351) 34704
• COMPUTER GAMES CLUB - ΓΡΗΓΟΡΙΟΥ ΕΧ 5, ΚΩΣ, ΤΗΛ.: (0242) 28736, 29054
• AMIGA HOUSE - ΙΚΑΡΕΩΝ 96, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (081) 220026
• COMPUTER GAMES CLUB, ΣΟΦΟΚΛΗ ΒΕΝΙΖΕΛΟΥ & ΧΙΜΑΡΑΣ,
ΑΓΙΟΣ ΝΙΚΟΛΑΟΣ ΚΡΗΤΗΣ, ΤΗΛ.: (0841) 83865



How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατόν για να σας βοηθήσουμε.

του Θεόδωρου Αργιαδίτη
cyclon@compulink.gr

ΚΛΗΣΗ ΕΝΟΣ URL ΜΕΣΩ API & PAGE COUNTER

Αγαπητό περιοδικό, Θα μπω κατευθείαν στο θέμα, μια και δεν μου αρέσουν τα πολλά λόγια, άλλωστε ό,τι και να πει κανείς γι' αυτό το υπέροχο περιοδικό είναι λίγο. Λοιπόν, πώς μπορώ μέσω της Delphi να έχω access σε ένα URL και, δεύτερον, πώς μπορώ να βάλω έναν page counter σε Delphi Web server;

Μετά τιμής
Αλέξανδρος Σμυρναίος

✔ Αγαπητέ Αλέξανδρε, ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Τα listings που ακολουθούν πιθανότατα θα σε καλύψουν.

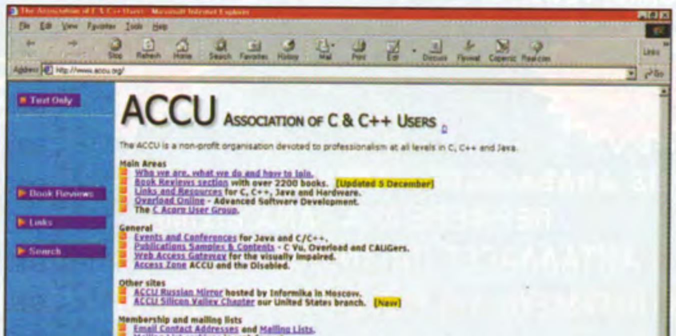
1. Κλήση ενός URL μέσω API

```
unit Unit1;
interface
uses
Windows, Messages, SysUtils,
   Classes, Graphics, Controls, Forms,
   Dialogs,
StdCtrls, Shellapi;
type
TForm1 = class(TForm)
Edit1: TEdit;
Button1: TButton;
procedure Button1Click(Sender:
   TObject);
private
{ Private declarations }
public
{ Public declarations }
end;
var
Form1: TForm1;
implementation
{$R *.DFM}

procedure
   TForm1.Button1Click(Sender:
   TObject);
Var
Url : string;
begin
if Edit1.Text <> '' then
Begin
Url := edit1.Text;
{συνήθως χρησιμοποιούμε την
   εντολή :
ShellExecute(GetDesktopWindow,
   'open', PChar(url), nil, nil,
   SW_SHOWNORMAL);
αλλά τα αποτελέσματα είναι πολύ
   καλύτερα με την παρακάτω}
{ Πρέπει οπωσδήποτε να μην
   ξεχάσουμε την κλήση της Shellapi
   στα uses}
ShellExecute(handle, 'open',
   pchar(url), Nil, Nil,
   SW_SHOWNORMAL);
end;
end;
end.
```

2. Counter σελίδων σε Delphi Web server

```
unit PostCont;
interface
uses SysUtils, Classes;
type
EPostContentError =
   class(Exception);
TPostContent = class
private
FList: TList;
function GetValue(Index: Integer):
   String;
function GetKey(Index: Integer):
   String;
function GetCount: Word;
procedure ParseStream(MemStr:
   TMemoryStream);
procedure FreeItems;
public
constructor Create(ContentLen:
   Integer);
constructor CreateFromString(Str:
   String);
destructor Destroy; override;
property Value[Index: Integer]: String
   read GetValue;
property Key[Index: Integer]: String
   read GetKey;
property Count: Word read GetCount;
function ValueForKey(Key: String;
   Occurance: Word): String;
end;
implementation
```




```
type
PValueRec = ÆValueRec;
ValueRec = record
Name: String[100];
Value: String[200];
end;
function StrToHex(const HexVal:
   String): Char;
const
StartingLetter = ord('A');
StartingNumber = ord('0');
var
Val, Counter: Byte;
begin
Val := 0;
for Counter := 1 to 2 do begin
if Counter = 2 then
Val := Val shl 4;
case HexVal[Counter] of
'0'..'9': Val := Val +
   (ord(HexVal[Counter]) -
   StartingNumber);
'A'..'F': Val := Val +
   (ord(HexVal[Counter]) -
   StartingLetter + 10);
end;
end;
Result := Char(Val);
end;
constructor
   TPostContent.Create(ContentLen:
   Integer);
var
MemStr: TMemoryStream;
Counter: Word;
NextChar: Char;

begin
FList := TList.Create;
MemStr := TMemoryStream.Create;
Counter := 1;
while Counter <= ContentLen do
   begin
Read(NextChar);
MemStr.Write(NextChar, 1);
Inc(Counter);
end;
ParseStream(MemStr);
MemStr.Free;
end;
constructor
   TPostContent.CreateFromString(Str
   : String);
var
MemStr: TMemoryStream;
StartPos: Word;
begin
```

```
FList := TList.Create;
MemStr := TMemoryStream.Create;
StartPos := Pos('?', Str) + 1;
MemStr.Write(Str[StartPos],
   Length(Str)-StartPos+1);
ParseStream(MemStr);
MemStr.Free;
end;

destructor TPostContent.Destroy;
begin
FreeItems;
FList.Free;
inherited;
end;

procedure
   TPostContent.ParseStream(MemSt
   r: TMemoryStream);
type
InType = (itName, itValue);

var
VRecPtr: PValueRec;
NextChar: Char;
Counter: Word;
CurrType: InType;
VRec: ValueRec;
HexVal: String[2];
begin
Counter := 1;
CurrType := itName;
VRec.Name := '';
VRec.Value := '';
MemStr.Seek(0, soFromBeginning);
while Counter <= MemStr.Size do
   begin
MemStr.Read(NextChar, 1);
if NextChar = '+' then
NextChar := ' ';
case NextChar of
'=': CurrType := itValue;
'%':
begin
HexVal := '';
MemStr.Read(NextChar, 1); HexVal :=
   HexVal + NextChar;
MemStr.Read(NextChar, 1); HexVal :=
   HexVal + NextChar;
NextChar := StrToHex(HexVal);
if CurrType = itName then
VRec.Name := VRec.Name +
   NextChar
else
VRec.Value := VRec.Value +
   NextChar;
Inc(Counter, 2);
end;
'&':
begin
New(VRecPtr);
VRecPtrÆ := VRec;
FList.Add(VRecPtr);
CurrType := itName;
VRec.Name := '';
VRec.Value := '';
end;
else
with VRec do begin
if CurrType = itName then
Name := Name + NextChar
else
Value := Value + NextChar;
end;
end;
Inc(Counter);
end;
if MemStr.Size > 0 then begin
New(VRecPtr);
VRecPtrÆ := VRec;
FList.Add(VRecPtr);
end;
end;

procedure TPostContent.FreeItems;
var
Counter: Word;
begin
for Counter := 1 to FList.Count do
Dispose(PValueRec(FList[Counter-
   1]));
end;

function
   TPostContent.GetValue(Index:
   Integer): String;
begin
if Index < 0 then
raise EPostContentError.Create('Can''t
   have negative numbers');
if Index > FList.Count-1 then
raise
   EPostContentError.Create('Index
   value too high');
Result :=
   PValueRec(FList[Index])Æ.Value;
end;

function TPostContent.GetKey(Index:
   Integer): String;
begin
if Index < 0 then
raise EPostContentError.Create('Can''t
   have negative numbers');
if Index > FList.Count-1 then
raise
   EPostContentError.Create('Index
   value too high');
Result :=
   PValueRec(FList[Index])Æ.Name;
end;

function TPostContent.GetCount:
   Word;
begin
Result := FList.Count;
end;

function
   TPostContent.ValueForKey(Key:
   String; Occurance: Word): String;
var
Counter, HitCount: Word;

begin
if Occurance < 1 then
raise
   EPostContentError.Create('Occura
   nce value must be > 0');
Result := '';
HitCount := 0;
for Counter := 1 to FList.Count do
   begin
with PValueRec(FList[Counter-1])Æ
   do begin
if UpperCase(Key) =
   UpperCase(Name) then begin
Inc(HitCount);
if HitCount = Occurance then begin
Result := Value;
Exit;
end;
end;
end;
end;
raise EPostContentError.Create('Key
   not found');
end;
end.
```

C INTERRUPT HANDLING & MOUSE CONTROL

Αγαπητό "PC Master", Συγχαρητήρια για την ύλη σου. Είμαι αναγνώστης σου εδώ και αρκετά χρόνια και αν έχω να κάνω μία παρατήρηση είναι ότι συνέχεια βελτιώνεσαι και γίνεσαι καλύτερο.

Ασχολούμαι εδώ και πολύ καιρό με τη C και θα ήθελα να με βοηθήσεις στα εξής:

1. Πώς μπορώ να ελέγχω το mouse;

2. Πώς μπορώ να κατασκευάσω ένα πρόγραμμα memory resident που να εκτελεί μία συγκεκριμένη διαδικασία κάθε φορά που προκύπτει ένα interrupt;

Ευχαριστώ,
Keep on the good job!
Γιάννης Λινός

✔ Φίλε μας,
Ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια και πιστεύουμε τα παρακάτω να σε διευκολύνουν.

1. Ελεγχος & χρήση του mouse από τη C

```
#define POS 1
#define NEG 0
// Ανάγνωση της κατάστασης του
   mouse με τη χρήση της
   MouseGetStats()
int mouse_x;
int mouse_y;
int mouse_b1;
int mouse_b2;
// Επιστρέφει NEG σε περίπτωση
   αποτυχίας και POS σε περίπτωση
   επιτυχίας της ανάγνωσης
int InitMouse ( void )
{
int stat;
_asm
{
mov ax,0
int 33h
mov [stat], eax
}
if ( stat == 0000 ) return NEG;
SetMouseCord ( 0 , 0 ); // Else setting
   Mouse X/Y to Center of screen
return POS;
}
// H function δουλεύει σε text mode
   καθώς και σε graphic mode
void ShowCursor ( void )
{
_asm
{
mov ax , 01
int 33h
```

```
}
}
// Απόκρυψη του cursor
void HideCursor ( void )
{
_asm
{
mov ax , 02
int 33h
}
}
// Η κλήση της είναι απαραίτητη κάθε
   φορά που θέλουμε να διαβάσουμε
   την κατάσταση του mouse
void GetMouseStatus ( void )
{
int button;
mouse_b1 = 0;
mouse_b2 = 0;
_asm
{
mov ax, 03
int 33h
mov [mouse_x], ecx
mov [mouse_y], edx
mov [button], ebx
}
if ( button == 1 ) mouse_b1 = 1;
if ( button == 2 ) mouse_b2 = 1;
if ( button == 3 ) {mouse_b1 = 1;
   mouse_b2 = 1;}
}
// Καθορισμός της θέσης του cursor
   στην οθόνη
void SetMouseCord( int X, int Y )
{
_asm
{
mov ax, 4
int 33h
mov ecx, [X]
mov edx, [Y]
}
}
// Κλείδωμα της οριζόντιας θέσης του
   cursor
void SetMouseHor ( int min, int max )
{
_asm
{
mov ax, 7
int 33h
mov ecx, [min]
mov edx, [max]
}
}
// Κλείδωμα της κάθετης θέσης του
```



```
   cursor
void SetMouseVer ( int min, int max )
{
_asm
{
mov ax, 8
int 33h
mov ecx, [min]
mov edx, [max]
}
}
```

```
Στο παράδειγμα που ακολουθεί
   χρησιμοποιούμε τις παραπάνω
   functions
void main ( void )
{
// Ελεγχος αν υπάρχει mouse driver
if ( InitMouse() == NEG ){ printf
   ("\nError: No mouse driver\n");
   return; }

// Εμφάνιση του cursor στο χρήστη
ShowCursor();

// Ελεγχος αν πατήθηκε κάποιο
   κουμπί
do
{
GetMouseStatus();
printf("\nX: %d Y: %d Button1: %d
   Button2: %d", mouse_x, mouse_y,
   mouse_b1, mouse_b2);
} while ( !kbhit());
}
```

2. Δημιουργία resident προγράμματος και έλεγχος interrupt

Αυτός ο κώδικας είναι ένα παράδειγμα για το πώς μπορούμε να κάνουμε μία ρουτίνα resident. Παρατηρήστε ότι καλεί την int_init() και έτσι κάνει initialization στα interrupts.

Μία άλλη ρουτίνα, η inttime(), είναι ο πραγματικός διαχειριστής των interrupts.

Πώς λοιπόν μπορούμε να φτιάξουμε μία Interrupt-Driven ρουτίνα στη C; Το βασικό που πρέπει να ξέρουμε είναι ότι ΔΕΝ ΜΠΟΡΟΥΜΕ ΝΑ ΕΙΜΑΣΤΕ ΣΙΓΟΥΡΟΙ ΓΙΑ ΤΟ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΤΩΝ REGISTERS όταν προκύπτει ένα interrupt, κάτι που σημαίνει ότι κάθε φορά που την καλούμε, θα πρέπει να επαναπροσδιορίζουμε το περιβάλλον της ρουτίνας μας.

Τα βασικά βήματα είναι τα ακόλουθα:

1. Γράφουμε τη ρουτίνα για τον interrupt handler που μπορεί να κάνει σχεδόν τα πάντα, κάτι που εξαρτάται από τον τύπο του interrupt που "μπλοκάρουμε" (για παράδειγμα, το 24H δεν πρέπει να εμπλέκεται με τις διαδικασίες του DOS, εκτός από τις 01 - 12H, αλλιώς καταστρέφεται η stack του DOS). Οταν κάνουμε compile τον κώδικα πρέπει να είναι σε small mode ενώ δεν πρέπει να χρησιμοποιήσουμε ρουτίνες STD I/O (printf, scanf, κ.λπ.)

2. Ξανακάνουμε compile το _MAIN.C σε S Model με την option -dTINY. Με αυτό τον τρόπο στη νέα έκδοση του _main δεν θα συμπεριληφθούν οι STD I/O ports, με αποτέλεσμα το μέγεθος του δικού μας εκτελέσιμου να μειωθεί τουλάχιστον κατά 5K.

3. Μετατρέπουμε το CINT.ASM ανάλογα με τις ανάγκες μας κάθε φορά.

4. Τώρα κάνουμε Link τα OBJ files, θα πρέπει να χρησιμοποιήσουμε το C.OBJ που βρίσκεται στο \LC\C, οπότε μπορούμε με το EXE2BIN να έχουμε το .EXE. Φυσικά, πρέπει να συμπεριλάβουμε τις απαραίτητες βιβλιοθήκες (LC.LIB και οποιαδήποτε άλλη) και να αγνοήσουμε το μήνυμα "No stack".

5. Το EXE2BIN δείχνει να έχει πρόβλημα με αρχεία άνω των 32K, αλλά πιθανότατα το πρόγραμμά μας δεν θα φτάσει το μέγεθος αυτό. Κάνουμε rename στο αρχείο που παράγεται σε .BIN ή .COM .

6. Τρέχουμε το πρόγραμμα όπως οποιοδήποτε άλλο, απλώς πρέπει να θυμόμαστε ότι πρέπει να κάνουμε reboot πριν να εγκαταστήσουμε τον δικό μας interrupt handler ξανά.

Ας δούμε τώρα το παράδειγμά μας:

```
#include "dos.h"
extern unsigned _tsize;
main()

{
union REGS out;
int_init();
out.x.dx = _tsize;
out.x.ax = 0x3100;
intdos(&out,&out);
}

/*INTTIME – Interrupt handler
   Αυτή η function μπορεί να
   περιέχει οτιδήποτε. /

inttime()
{
cprintf("Hi there!!!\n");
return(0);
}
```

Στο επόμενο "How To" θα δημοσιεύσουμε μια ρουτίνα που αποτελεί την "καρδιά" του ελέγχου των interrupts. Δυστυχώς, σε αυτό το τεύχος δεν μπορούμε λόγω έλλειψης χώρου.


Η νίκη θα είναι δύσκολη!
Το μυστικό κρύβεται εδώ...
ΕΠΙΣΗΜΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗΣ
Μην περάσετε την Πύλη του Baldur απροετοίμαστοι!
Baldur's Gate II
Shadows of Amn
ΟΛΕΣ ΟΙ ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ
Zy Nicholson
Julian Gale
Anubis
PRIMA GAMES
BLACK ISLE
BioWARE CORP
Interplay
Advanced Dungeons & Dragons
Όλες οι αποστολές
Οι υποαποστολές και τα ορμητήρια των χαρακτήρων
Οι στόχοι κάθε κεφαλαίου
Χάρτες για κάθε επίπεδο
Περισσότεροι από 300 λεπτομερείς χάρτες
Οδηγίες για τις πορείες Good και Evil
Όλα τα αντικείμενα και οι τοποθεσίες τους
Όλοι οι αντίπαλοι
Για on-line παραγγελίες: www.anubis.gr
Anubis ΕΚΔΟΣΕΙΣ
Γραφεία: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 01-9238672, φαξ: 01-9216847
Κεντρική διάθεση: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801487, φαξ: 01-3841095
Βιβλιοπωλείο: Σουλτάνη 17, 106 82 Αθήνα, τηλ.: 01-3801761, φαξ: 01-3841095
Web site: www.anubis.gr, e-mail: anubis@compupress.gr

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της "Αλληλογραφίας" περιμένει τις προτάσεις και τις απόψεις σας αναφορικά με το περιοδικό, αλλά και με θέματα που άπτονται της ύλης του και σας απασχολούν. Οι επιστολές και τα e-mails σας πρέπει να είναι γραμμένα στα ελληνικά (όχι greeklish) και στο μονοτονικό (όχι ατονικό) σύστημα προκειμένου να δημοσιευθούν, ενώ παρακαλούμε να μη συμπεριλαμβάνετε στην ίδια επιστολή ή στο ίδιο e-mail θέματα με περισσότερων του ενός αποδέκτες. Αν, για παράδειγμα, μία επιστολή σας απευθύνεται σε δύο συντάκτες του περιοδικού, θα χρειαστεί να ξεχωρίσετε τα αντίστοιχα κομμάτια και να στείλετε δύο διαφορετικές επιστολές.

ΠΟΛΕΜΩΝΤΑΣ ΤΟ ΚΑΚΟ

Αγαπητό "PC Master", Δεν θα αρχίσω με τα καθιερωμένα σιρόπια (πλην απολύτως δικαιολογημένα), αλλά θα περάσω κατευθείαν στο/α θέμα/τα.

Αν είναι δυνατόν, εν έτει 2000, να ακολουθούμε με θρησκευτική ευλάβεια τις δογματικές απόψεις των ψυχολόγων (που ως επί το πλείστον δεν είναι και οπαδοί της νέας τεχνολογίας) περί της σχέσης της βίας στα παιχνίδια των Η/Υ και της βίας στον πραγματικό κόσμο. Ισως αυτό να ισχύει στα παιδάκια μέχρι 11-12 ετών, αλλά από εκεί και πέρα είναι μάλλον αφελές να υποστηρίζουμε πως η βία στα παιχνίδια φταίει για την πραγματική βία.

Ως γνωστόν, τα παιδιά μέχρι την ηλικία που θα πάνε στο γυμνάσιο έχουν την τάση να δημιουργούν τη δική τους πλασματική πραγματικότητα, η οποία θα μπορούσε πολύ εύκολα να επηρεαστεί από τέτοια παιχνίδια. Ομως με το πέρασμα στη σκληρή πραγματικότητα του γυμνασίου, το παιδί αντιλαμβάνεται τη διαφορά μεταξύ πραγματικού και πλασματικού (ψεύτικου κοινώς). Μέχρι την κρίσιμη αυτή ηλικία, έγκειται στη φροντίδα των γονέων να προστατεύσουν τα τέκνα τους. Δεν αναφέρομαι φυσικά στα "κακά" παιχνίδια, αλλά σε όλες τις εκφάνσεις της κοινωνικής ζωής τους. Οταν το παιδάκι βλέπει τον πατέρα του να βρίζει και να ξεστομίζει τα ακατονόμαστα σε κάθε περίπτωση, τότε θα αρχίσει και αυτό να βρίζει. Οταν δει τους γονείς του να φέρονται βίαια (π.χ. ο πατέρας να χτυπά τη μητέρα του ή ακόμα και η βίαιη οδήγηση), τότε θα αρχίσει να φέρεται και αυτό ανάλογα. Παράλληλα, όταν το παιδί καταπιέζεται ή υποφέρει τα πάνδεινα από τους συμμαθητές του, είναι επόμενο να εκδηλωθεί βία, όχι από την επιρροή που του ασκούν η τηλεόραση και οι Η/Υ, αλλά από το ένστικτο που υπαγορεύει την επιβίωση και την κυριαρχία.

Η εκδήλωση βίας είναι απόρροια πολλών συνιστωσών, αλληλένδετων αλλά και τόσο διαφορετικών μεταξύ τους. Συνήθως είναι ενδόμυχη τάση, που ίσως σε κάποιες περιπτώσεις εμφάνισής της να δρα καταλυτικά στα ΜΜΕ και παιχνίδια. Οπως όμως και με τον καρκίνο, πρέπει ήδη να υπάρχει τάση.

Οσον αφορά στο θέμα με τις "εκδηλώσεις" του Σατανά στα παιχνίδια, είναι ακριβώς το ίδιο με τις "εκδηλώσεις" του στη ροκ και μέταλ μουσική. Οσοι είναι οπαδοί του σατανισμού (δικαίωμά τους) ίσως κάτι να καταλαβαίνουν, εμείς οι υπόλοιποι συνεχίζουμε να πιστεύουμε στον Ενα και Μοναδικό Δημιουργό των πάντων. Εκτός και αν η πίστη μας είναι τόσο χαλαρή, που πιστεύουμε ότι βλέποντας μία πεντάλφα ή οτιδήποτε άλλο θα ασπαστούμε τη θρησκεία του μίσους.



Στο κάτω κάτω, στα περισσότερα παιχνίδια πολεμάμε το Κακό (εκτός από κάποιες ευχάριστες εξαιρέσεις π.χ. Dungeon Keeper - ομολογουμένως διασκεδαστικό). Με την ίδια λογική θα έπρεπε να κατηγορήσουμε όλα τα παιχνίδια και να τα αποσύρουμε, αφού όλα εισάγουν κάποιες θεότητες (Populous και σχεδόν όλα τα RPGs) και όλα έχουν κάποια αλλαγή θρησκευτική και κοινωνική όσον αφορά στον κόσμο στον οποίο κινούνται. Αντε, να απαγορεύσουμε το Deus Ex (αναφέρει τη χρησιμοποίηση εξελιγμένης τεχνολογίας στον άνθρωπο που τον κάνει υπεράνθρωπο), το Populous (εισάγει νέες θεότητες - άρα αιρετικό), το Dracula (αφού δεν δεχόμαστε την ύπαρξη των βαμπίρ) κ.λπ. Αν θέλετε να ετοιμάσω και καμιά λίστα, όπως είχε η καθολική εκκλησία με τα "αιρετικά" βιβλία (αρκεί να μου δώσει το περιοδικό το χώρο ενός... περιοδικού για να την εκδώσω). Σοβαρευτείτε.

Φιλικά,
GeneralX
generalx@freemail.gr

Υ.Γ. 1: Πού είναι τα παιχνίδια με πιο κοινά σενάρια, όπως το Police Quest; ΒΑΡΕΘΗΚΑ τα fantasy και τα space...

Υ.Γ. 2: Απανταχού emulator fans, ετοιμάζεται μία λίστα που θα έχει όλους (όλους, το τονίζω) τους emuladores που κυκλοφορούν... Οποιος θέλει να βοηθήσει ας επικοινωνήσει στο παραπάνω e-mail ή ας μπει στο IRC στο κανάλι #amigahellas και ας ψάξει τον Stryker και... εμένα.

Υ.Γ. 3: Είμαι συνειδητοποιημένος ορθόδοξος χριστιανός, απλώς δεν πηγαίνω εκκλησία, αν και το σκέφτομαι τώρα που έχει και Quake...

Υ.Γ. 2000: Είχα στείλει κάποτε και άλλα e-mails, αλλά γιατί δεν έφτασαν; Μήπως έπεσαν στη λογοκρισία; Αγνωσται αι βουλαί του Πατρίκου...

Υ.Γ. τελευταίο: Ο καθείς εκφράζει

τη γνώμη του, έτσι και ο Τσουρινάκης. Αν και μου αρέσει το Diablo II, δεν με ενοχλεί ούτε η άποψη του monsieur Andreas ούτε η βαθμολογία του... Αποψή του, ρε παιδιά. Ποιο το πρόβλημα και οι "χαρακτηρισμοί" που του αποδίδονται; (Shodan, my friend, τρέφω ιδιαίτερη εκτίμηση προς τους μαθηματικούς, αλλά αν είναι δυνατόν να κάτσεις να μετρήσεις όλους τους παίκτες... τρέλα. Μέτρα καλύτερα τα άστρα.) Απολογούμαι για το μέγεθος της διατριβής...

Φίλε μας,

Στα περισσότερα από όσα γράφεις μάς βρίσκεις σύμφωνους, έχουμε εξάλλου εκφράσει κι εμείς επανειλημμένα τις απόψεις μας για αυτά τα θέματα. Καθώς διάβαζα το γράμμα σου, μου ήρθε στο μυαλό η εικόνα ενός ιεροεξεταστή στην εποχή μας: Σκέψου, αλήθεια, πόση δουλειά θα είχε με όλα αυτά τα PC games - οι φωτιές και οι φούρνοι δεν θα έσβηναν ποτέ! Ευτυχώς, ξεπεράσαμε ως ανθρωπότητα αυτό το στάδιο (όχι εντελώς, βέβαια, ακόμη) και μάθαμε πως η κριτική αντιμετώπιση μπορεί να προσφέρει απείρως περισσότερα από τη στείρα απαγόρευση.

ΟΙ ΟΜΗΡΙΚΕΣ ΜΑΧΕΣ ΣΥΝΕΧΙΖΟΝΤΑΙ...

Αγαπητό "PC Master",

Είμαι ένας από τους νέους (περίπου) αναγνώστες σου (τεύχος 95). Εδώ και αρκετό καιρό ήθελα να καταθέσω τις απόψεις μου όσον αφορά στην ύλη του περιοδικού σας, βλέποντας πόσα γράμματα λαμβάνετε κάθε δεκαπενθήμερο . (Δεν νομίζω να σας πειράξει αν παραλείψω το κλασικό πλέον γλείψιμο, για αυτό και θα συνεχίσω). Συνεχώς ανέβαλα την αποστολή του e-mail μου, αλλά αφορμή αυτή την φορά ήταν το γράμμα στο προηγούμενο τεύχος του φίλτατου Ιάσονα Σιούτη, που καυτηριάζει το θέμα: "C&C και Starcraft". Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν θα αναφερθώ σε άλλα θέματα. Οπότε ας προχωρήσω χωρίς άλλες καθυστερήσεις.

C&C vs Starcraft: *Καταρχήν, να επισημάνω ότι με τα γραφόμενά μου δεν θέλω να θίξω κανέναν, για αυτό σας παρακαλώ να με συγχωρέσετε αν κατά λάθος παρεκτραπώ. Αγαπητέ φίλε Ιάσονα, την επόμενη φορά που θα θέλεις να συγκρίνεις δύο παιχνίδια, σύγκρινε ίδια και όχι ολόκληρες σειρές με το παιχνίδι που θεωρείς καλύτερο. Οταν γράφεις για τα C&C αναφέρεσαι σε όλη τη σειρά των Command and Conquer, ενώ στο γράμμα σου παίρνεις στοιχεία μόνο από το Tiberian Sun. Επίσης να σε πληροφορήσω ότι αν εσύ θεωρείς τα επιχειρήματα του Γεώργιου Μυλωνά χαζά, τότε τα δικά σου είναι χειρότερα (με το συμπάθιο πάντα). Οπως είπες και εσύ, το να φτιάξεις 30 Titans, δεν απαιτεί ιδιαίτερες στρατηγικές ικανότητες, αλλά το να νικήσεις τη CPU με 30 Titans στο difficult επίπεδο είναι κάτι όχι και τόσο εύκολο. Αμα πάλι αναφέρεσαι σε multiplayer game, τότε κάποιος που θα χάσει από 30 Titans είναι όντως στρατηγός της πλάκας.*

ΔΕΥΤΕΡΟΝ: *Τα special weapons (GDI-Ion Cannon, NOD-Cluster\Chemical Missile) προστέθηκαν στο παιχνίδι όχι για να καταστρέφεις τον αντίπαλό σου ολοκληρωτικά, αλλά για να του μειώνεις την άμυνα πριν κάνεις μια επίθεση ή κάποιο structure το οποίο θα τον καθυστερήσει. Ούτως ή άλλως, τα missiles των NODs μπορούν να αχρηστευθούν αν έχεις οχυρωθεί κατάλληλα με Firestorm Wall, και το Ion Cannon των GDI είναι πολύ αδύναμο για να εξολοθρευτεί αυτούσιο.*

ΤΡΙΤΟΝ: *Πολλοί πιστεύουν ότι ο χειρισμός των C&C είναι καλύτερος από αυτόν του Starcraft. Το θέμα όμως είναι ποιος σε βολεύει. Για παράδειγμα εγώ (καλά, καλά, μη βαράτε!) που έχω παίξει όλα τα παιχνίδια, αν και μου αρέσει ο χειρισμός του Starcraft, προτιμώ αυτόν των C&C, γιατί είναι πιο απλός. Οσον αφορά στα subterranean units σχεδιάστηκαν για να διανύουν μεγάλες αποστάσεις χωρίς να τα εντοπίζει ο αντίπαλος.*

ΤΕΤΑΡΤΟΝ: *Για πες μου πραγματικά, αν εσύ είχες στη διάθεσή σου ένα άρμα μάχης (οποιοδήποτε) και: α) είχες μπροστά σου κάνα δυο απλούς φαντάρους, τι θα έκανες; Θα τους βομβάρδιζες με το 105 χιλιοστών κανόνι σου ή απλά και ωραία θα πατούσες γκάζι και όποιον πάρει ο Χάρος; β) είχες μπροστά σου ένα τέρας με δαγκάνες και αρκετή δύναμη για να σου καταστρέψει το άρμα, τι θα έκανες; Το ίδιο με την πρώτη περίπτωση; Μόλις απαντήσεις λογικά σε αυτά τα απλά ερωτήματα θα καταλάβεις γιατί τα Siege-tanks δεν ποδοπατάνε τα Zergilings.*

ΠΕΜΠΤΟΝ: *Για το σενάριο τείνω να συμφωνήσω μαζί σου (το μόνο για το οποίο έχεις δίκιο). Το Starcraft έχει όντως καλύτερο σενάριο. Αλλά αυτό δεν σημαίνει ότι είναι γενικά καλύτερο, ε;*

ΠΕΙΡΑΤΕΙΑ: *Το γνωστό σε όλους αυτό θέμα. Είναι ορθό το ότι η πειρατεία είναι παράνομη, όπως είναι ορθό το ότι είναι πρόβλημα διεθνές και γνωστό στις ίδιες τις εταιρίες. Αλλά, απαντήστε μου, κάνουν τίποτα για να την εμποδίσουν; Μην ακούσω για κωδικούς κι έτσι, γιατί αυτά είναι παραμύθια για μικρά παιδιά. Πολύ απλά δεν τους ενδιαφέρει όσο θα πρέπει. Μόνο τη Westwood βλέπω να κάνει κάτι με τα collectors' editions. Από την άλλη, οι ίδιοι οι πειρατές δεν χάνουν κάθε ευκαιρία που τους δίνεται (χαζοί είναι;). Αυτά είναι τα πραγματικά αίτια του προβλήματος "πειρατεία". Εάν οι εταιρείες έκαναν ό,τι και η Westwood (ένα επιπρόσθετο δώρο με την αγορά κάθε κομματιού), έστω για αρχή, πιστεύω θα επιλυόταν ένα σημαντικό μέρος του προβλήματος και οι περισσότεροι θα στρέφονταν πάλι στο original. Για να ξεκαθαρίσω τη θέση μου, τάσσομαι με αυτούς που αγοράζουν ό,τι σηκώνει η τσέπη τους αυθεντικό (δεν παραβλέπω το ότι έχω κάποιες copies, αλλά μερικά κομμάτια δεν γίνεται να τα χάσεις!).*

Θέλω να κλείσω το γράμμα μου μόνο με αυτά τα δύο θέματα, γιατί όπως και οι ίδιοι θα προσέξατε η επιστολή μου είναι αρκετά μεγάλη. Ελπίζω μόνο να δείξετε λίγη κατανόηση και να δημοσιεύσετε το γράμμα, για να ξέρω τουλάχιστον ότι ο αγαπητός κ. Σιούτης θα αντιληφθεί το λάθος του περί Starcraft. Αν θεωρήσετε αναγκαία την περικοπή τμημάτων του γράμματος, δεν θα υπάρξει κανένα πρόβλημα από μέρους μου.

Φιλικά,

Termi_III

Υ.Γ. 1: Για οποιαδήποτε απάντηση, διαμαρτυρία, ενόχληση που μπορεί να προκάλεσε το γράμμα μου, απευθυνθείτε στη διεύθυνση: k843430@x-treme.gr

Υ.Γ. 2: Πείτε στο φίλο μας Jim the "Greatest Pokemon Of The World" (τεύχος 132, Αλληλογραφία) ότι καταφθάνει



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

ο Termi the L.P.T. (Legendary Pokemon Trainer) με πολλές PokeBALLS και με μαστίγιο σαν του Κράτσα. ΧΑΧΑΧΑ!!!

Φίλε μας,
Η αλήθεια είναι πως αυτό που περιγράφεις είναι το καλύτερο αντίδοτο για την πειρατεία. Αν όλα τα παιχνίδια έβγαιναν με εντυπωσιακά, πολυσέλιδα και προσεγμένα manuals, διάφορα καλούδια όπως χάρτες, μινιατούρες και γενικά με μία συσκευασία που σέβεται τον αγοραστή, ίσως τα πράγματα να ήταν σήμερα εντελώς διαφορετικά. Αντί αυτών, δυστυχώς, οι συσκευασίες γίνονται ολοένα χειρότερες (στο Arthur's Knights που κυκλοφόρησε πρόσφατα πρέπει να... σκίσεις τη χάρτινη θήκη των CD-ROMs για να τα βγάλεις έξω, ενώ για το manual ας τα αφήσουμε καλύτερα) με αποκορύφωμα τη νέα μόδα των θηκών αλά DVDs που πλέον έγιναν καθεστώς στην Ευρώπη. Ε, σε λίγο, όπως πάμε, θα μας δίνουν σκέτα τα CD-ROMs και θα τελειώνει η ιστορία...

ANOTHER PASSENGER...

Παρότι αγοράζω το "PC Master" εδώ και 2-3 χρόνια (από το τεύχος 88), ενώ παλιότερα αγόραζα το "Pixel" (από το 1989), είναι η πρώτη φορά που αποφασίζω να σου γράψω. Το ερέθισμα μου το έδωσε κυρίως η συνεχής παραφιλολογία που έχει αναπτυχθεί από τη συγκεκριμένη στήλη για το θέμα της καταπάτησης των πνευματικών δικαιωμάτων (=πειρατεία). Τις απόψεις μου θα τις διατυπώσω όσο γίνεται σαφέστερα μέσω 3 σημείων.

***1ο.** Η πειρατεία είναι παράνομη. Αυτό σημαίνει ότι η κοινωνία, καλώς ή κακώς, τη θεωρεί επιβλαβή για τη λειτουργία της.*

***2ο.** Στη βάση μίας γενικότερης θεώρησης της ηθικής του θέματος έχω να επισημάνω το εξής: Πολλές φορές η οπτική με την οποία βλέπουμε ένα θέμα είναι καθαρά προσωπικό ζήτημα. Θα αναφέρω εδώ ένα παράδειγμα από την οικονομία. Πολλές αγορές προϊόντων σήμερα χαρακτηρίζονται ως μονοπωλιακά ανταγωνιστικές, ενώ αυτό σύμφωνα με την οικονομική θεωρία συνεπάγεται ένα είδος επιπρόσθετης επιβάρυνσης για τον καταναλωτή με τη μορφή "καπέλου" στην τιμή του προϊόντος. Το φαινόμενο αυτό προβληματίζει τους οικονομολόγους όσον αφορά στο κατά πόσο κάτι τέτοιο είναι θεμιτό ή όχι. Κάποιοι υποστηρίζουν ότι είναι λογική συνέπεια της διαφοροποίησης του προϊόντος, ενώ κάποιοι άλλοι το ονομάζουν μονοπωλιακή εκμετάλλευση. Γίνεται φανερό ότι η οπτική που διαμορφώνουμε γύρω από ένα θέμα είναι πολλές φορές αποτέλεσμα γενικότερης αντίληψης, ακόμα και όταν πρόκειται για επιστημονικά θέματα, πόσο μάλλον για κάποια που δεν είναι.*

***3ο.** Κλείνοντας, θέλω να διευκρινίσω ότι το να ισχυρίζεται κανείς ότι διαπράττεται "έγκλημα" με την αγορά ενός αντιγραμμένου CD επειδή έτσι δεν αμείβεται επαρκώς ο παραγωγικός συντελεστής του με βάση τον κόπο και το χρόνο που διέθεσε για την παραγωγή του, είναι τουλάχιστον παράξενο από τη στιγμή που οι ίδιες οι εταιρείες στην πολιτική τους όσον αφορά στις τιμές υιοθετούν καθαρά τεχνικά κριτήρια, που έχουν να κάνουν με τη μεγιστοποίηση κερδών και τη γενικότερη θέση τους στην αγορά και συνεπώς μικρή σχέση έχουν με έννοιες όπως δημιουργικότητα και ταλέντο.*

Ακολουθεί κάτι σαν Β' μέρος της επιστολής, σχετικά με διάφορες METAL ιστορίες που διαβάζουμε τον τελευταίο καιρό.

Προς ARAGORN (τεύχος 125): Οσον αφορά στους Iced Earth, είναι αντιγραφείς από τη στιγμή που χρησιμοποιούν riffs των Maiden παιγμένα με το στυλ των Metallica (της δεκαετίας του '80). Ακόμη έχουν υιοθετήσει πολλά στοιχεία των Metallica (όπως το περικάρπιο που φορά ο Barlow, το οποίο ήταν σήμα κατατεθέν του Hetfield. Οσον αφορά στα περιοδικά, δεν ισχυρίζομαι ότι οι συντάκτες τους είναι άσχετοι, ωστόσο πολλές φορές παρουσιάζονται αινιγματικά ανενημέρωτοι. Οπως στην περίπτωση ενός συντάκτη, ο οποίος παρουσίαζε τους "TITAN FORCE" με μόνο μία κυκλοφορία (το Winner/Loser), ενώ το συγκρότημα έχει κυκλοφορήσει και δεύτερο δίσκο (το "TITAN FORCE"). Οσο για τους Dream Theater, δεν είναι κακοί αλλά αν θες να ακούσεις πραγματικά progressive metal, άκου Watchtower ή Cynic.

Προς Ms. Exorcist (τεύχος 127): Αν υιοθετήσουμε παρόμοια με τα δικά σου κριτήρια (δηλαδή τις πωλήσεις) για να καθορίσουμε την αξία ενός δίσκου, τότε μία πλειάδα συγκροτημάτων, όπως οι Death, Candlemass, Helloween, Hellstar, δεν θα έπρεπε να θεωρούνται αξιόλογα. Αν νομίζεις ότι αυτό ισχύει, τότε περιμένω με ενδιαφέρον μία τεκμηριωμένη απάντηση.

Υ.Γ. 1: Συγχαρητήρια για το δωρεάν demo του Magic. Χάρη σε εσάς ξεκίνησα εδώ και έναν χρόνο να ασχολούμαι με το παιχνίδι. Ισως θα ήταν ωφέλιμο να αφιερώνατε μισή ή μία σελίδα για να λύσετε κάποιες απορίες όσον αφορά στο παίξιμο συγκεκριμένων καρτών που περιλαμβάνουν ιδιότυπους κανόνες.

Υ.Γ. 2: Τα τελευταία 2,5 χρόνια έχω αγοράσει γύρω στα 15 original παιχνίδια, ενώ ταυτόχρονα κατέχω αρκετά αντιγραμμένα.

David's Dark Passenger

Φίλε μας,
Το αν χάνουν οι δημιουργοί ενός προϊόντος software από την πειρατεία, εξαρτάται από τον τρόπο που πληρώνονται. Αν έχουν λάβει μία standard αμοιβή από τον publisher, τότε δεν χάνουν άμεσα κάποια χρήματα (χάνουν, βέβαια, έμμεσα γιατί η εταιρεία θα έδινε ενδεχομένως διαφορετικές αμοιβές αν αποκόμιζε και η ίδια μεγαλύτερα κέρδη). Αν όμως αμείβονται με ποσοστά επί των πωλήσεων, τότε το πράγμα, όπως καταλαβαίνεις, αλλάζει. Θα εξετάσουμε την πρόταση σου για το Magic: The Gathering.

ΑΝΤΙΚΡΟΥΟΝΤΑΣ...

Αγαπητό "PC Master", Εδώ και καιρό ήθελα να σου γράψω, αρχικά νιώθοντας έναν ενθουσιασμό και παράλληλα μία κατά κάποιον τρόπο υποχρέωση λόγω των χρόνων που σε διαβάζω (από τεύχος 5!). Τελικά, όμως, η αφορμή δόθηκε από την επιστολή δύο παλαιών αναγνωστών σου, των Κωνσταντίνου Μιχαλάκη και Τζανέτου Πομόνη (τεύχος 131), που δεν θέλουν να κρύβονται πίσω από ψευδώνυμα... Το ύφος μου θα είναι ίσως λίγο ειρωνικό, όμως απλώς εκφράζει το πώς ένιωσα μόλις διάβασα την επιστολή τους και δικαιολογεί τη φράση "σιγά τα αυγά..." και άλλες που μου ήρθαν στο μυαλό...

Τι θα πει χαμηλό επίπεδο γραμμάτων; Η στήλη αυτή είναι στήλη αλληλογραφίας και σκοπός της είναι να γίνεται τρόπον τινά διάλογος ανάμεσα στους αναγνώστες. Συνεπώς αν ένα θέμα προσφέρεται για κουβέντα, τότε καλά κάνει και αναμασάται συνέχεια... Οσο για τα γράμματα απ' τα 10χρονα, τι να πει κανείς για τα γράμματα απ' τα 20χρονα!!! (δεν λέω παραδείγματα για προφανείς λόγους). Ως προς το θέμα της πνευματικής αξίας των υπολογιστών, θα προτιμούσα να μου μιλούν για "αγωγή της ψυχής" άτομα που δεν δηλώνουν φανατικοί των ομάδων. Είμαι σίγουρος ότι ψυχαγωγούνται αφάνταστα (!) χαζεύοντας και μαγκολογώντας για την ομαδάρα τους που παίζει στη Γιουρολίγκα και σαρώνει κ.λπ. [Ξέρουμε την κατάντια του ποδοσφαίρου και βλέπουμε το επίπεδο των φανατικών σε κάθε αγώνα... Εξάλλου, κάποτε ένας καλός αγώνας μάς έκανε να θέλουμε κι εμείς να παίξουμε, αλλά τώρα τρέχουμε να πάρουμε το ΦΩΣ ή τη ΛΑΜΨΗ (!) για να μάθουμε τις τελευταίες μεταγραφές και τα ρέστα, και να πουλήσουμε μούρη στην παρέα με τις πολύχρονες γνώσεις μας γύρω απ' την μπάλα... Αλλά αυτό είναι άλλο θέμα (σχεδόν!!).] Ακόμα και στο Quake ή το Carmageddon το γε-

γονός ότι εκτονώνουν τη βία [που αναπτύσσεται μέσα μας (απ' την τηλεόραση και την ίδια μας τη ζωή...)] εικονικά, αντί να εκφράζεται στην πραγματικότητα (όπως κάνουν μερικοί φανατικοί ξηλώνοντας καθίσματα!) είναι ψυχαγωγία! Στο κάτω κάτω οι εταιρείες δίνουν έμφαση (ίσως λίγο παραπάνω) στις απαιτήσεις του πελάτη, δηλαδή του gamer... Επειδή εσείς πωρωθήκατε με το Pandora Directive (τυχαίνει να είναι adventure) και βαρεθήκατε το Starcraft, σημαίνει ότι το τελευταίο δεν αξίζει; Αν είναι κάτι που άγει την ψυχή, αυτό είναι η στρατηγική, την οποία στο κάτω κάτω χρησιμοποιήσατε (αν το καταλάβατε;!) και στο Pandora για να το τελειώσετε...!

Για την πειρατεία δεν σχολιάζω, διότι απλούστατα συμφωνώ... Μόνο που δεν φταίει η αρχιτεκτονική του PC, όπως ακριβώς δεν φταίει και η μοτοσυκλέτα ή ο κατασκευαστής της για τα χιλιάδες καθημερινά ατυχήματα.

Για το θέμα του κου Τσουρινάκη, φαντάζομαι ότι μας έχει απαντήσει ήδη όλα αυτά τα χρόνια με την ίδια του τη δουλειά. Πάντως, αν δεν το έχετε καταλάβει, κάθε λογής adventure τον ενδιαφέρει, γιατί έχει πώρωση με Fiction και Horror καταστάσεις [από μεσαίωνα (Βλ. Drakan) μέχρι δαιμονοπράγματα και επιστημονική φαντασία (Devil Inside)] και με βάση αυτά τα γούστα του γράφει τα reviews (και μάλιστα με τα πιο αντικειμενικά κριτήρια ως fan των ειδών αυτών). Οσο για το Ultima, καλύτερα να παίξετε και μετά να κρίνετε. Εγώ ασχολήθηκα λίγο και, αν και δε μου άρεσε για διάφορους λόγους, θα έλεγα ότι είναι 100% adventure. Εδώ θα αντικρούσω και τη γνώμη σας για τα RPGs, που απλούστατα είναι πολύ ανώτερα από τα adventures όχι μόνο επειδή πάντα έχουν μεγαλύτερο βάθος σεναρίου-πλοκής-γρίφων απ' αυτά, αλλά διότι επιπλέον καλείσαι να χειριστείς πολλές προσωπικότητες σαν να ήταν μία (η δική σου).

Οι προτάσεις σας δεκτές με ανάμεικτα συναισθήματα... Εγώ απλώς θα πρότεινα στο περιοδικό τα εξής, κυρίως για το CD: Φροντίστε (αν γίνεται) να περιλαμβάνετε εκδόσεις έτοιμες για εγκατάσταση και όχι τα βοηθητικά προγράμματα για download απ' το Internet (όπως συνέβη με τον I.E. 5.5 και το Quicktime). Το CD πρέπει να είναι up-to-date με παιχνίδια από διάφορα είδη ή (μία ιδέα) με ένα είδος κάθε φορά (action-adventure-sim-RTS κ.λπ.). Επίσης, προσθέστε μία στήλη, στο περιοδικό και στο site, με release dates παιχνιδιών και προγραμμάτων (ή στο GameWeb). Τα αφιερώματα σε προγράμματα (3D Studio, Photoshop, Corel, Office) μου έλειψαν (και σε άλλους πιστεύω)...

Εδώ κλείνω. Ελπίζω να μην κούρασα πολύ και αν πίκρανα κάποιον, ας βρει κανέναν που έχει την ίδια άποψη με αυτόν να τον παρηγορήσει...

Β.Σ. Ορέστης
LamaPavet@hotmail.com

Υ.Γ. 1: Εγώ ελπίζω σε δημοσίευση (για τον κόπο μου να το γράψω και για να ακουστεί ο αντίλογος...).

Υ.Γ. 2: Ελπίζω να μη σταματήσω ποτέ να παίρνω το "PC Master".

Υ.Γ. 3: Εγώ υπογράφω με ψευδώνυμο...

▼ Αγαπητέ Ορέστη,

Οπως γράφεις κι εσύ, η στήλη της Αλληλογραφίας διαμορφώνεται αποκλειστικά και μόνο από εσάς. Σκοπός της, άλλωστε, είναι να εκφράζει τους δικούς σας προβληματισμούς και να συζητά θέματα που άπτονται των ενδιαφερόντων σας. Ετσι, αν εσείς θεωρείτε κάποιο ζήτημα σημαντικό και στέλνετε δεκάδες επιστολές για αυτό, δεν μπορούμε να τις αποκρύψουμε για χάρη της ποικιλίας και της πρωτοτυπίας. Σχετικά με το θέμα των εκδόσεων των προγραμμάτων που, αφού τις τρέξετε, ζητούν να συνδεθείτε στο Internet για να κατεβάσετε αρχεία, έχεις απόλυτο δίκιο. Ετσι, λοιπόν, όπως θα διαπιστώσεις, ήδη συμπεριλάβαμε την πλήρη έκδοση του Netscape 6 και θα συνεχίσουμε την πολιτική αυτή αποφυγής των "Internet versions" και στο μέλλον. Οι υπόλοιπες προτάσεις σου θα ληφθούν επίσης υπόψη.

ΚΑΦΟΥΡΟΣ ΚΑΙ... ΞΕΡΟ ΨΩΜΙ!

Αγαπητό "PC Master",

Είναι η τρίτη φορά που σου στέλνω e-mail, όμως τις άλλες φορές αυτά που έλεγα ήταν άσχετα με την αλληλογραφία. Αυτή όμως τη φορά θέλω να συζητήσω το θέμα "Ηλίας Καφούρος". Μια και είμαι νέος αναγνώστης του περιοδικού, δεν ξέρω τι ακριβώς έχει κάνει ο Kafourian, αλλά δεν πιστεύω ότι θα πρέπει να χλευάζεται έτσι από τους συντάκτες και τους αναγνώστες. Εδώ και κάποιους μήνες που διαβάζω το PC MASTER (da best of da best) μου σπάει τα νεύρα κάθε φορά που βλέπω κάποιον να χλευάζει τον κ. Κ. Μα καλά, ρε παιδιά, γιατί τόσο μίσος, επιτέλους; Τι σας έφταιξε ο άνθρωπος, μπορώ να μάθω; Α, να μην ξεχάσω, στο τεύχος 131 αναφέρετε κάτι για τον ZX81 (χμμ...). Εχω και εγώ έναν ο οποίος λειτουργεί (ναι, ναι, δεν λέω ψέματα), αν και βέβαια είναι λίγο αρχαιολογία. Τουλάχιστον δεν τον χρησιμοποιώ για να παίζω παιχνίδια (ευτυχώς).

That's all folks,
MosHacker

Υ.Γ.: Παρακαλώ το παραπάνω να δημοσιευτεί (please εις το τετράγωνο). Θέλω απάντηση με εκτενή αναφορά στα παραπτώματα του κύριου Καφούρου.

Καφούρος και ξερό ψωμί.
ΝΤΟΙΝΓΚ!

▼ Φίλε μας,

Τα παραπτώματα του Ηλία χάνονται στο βάθος της ιστορίας. Καταρχήν, γεννήθηκε. Αυτό κι αν ήταν παράπτωμα! Εν συνεχεία, καταράστηκε



ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

δις τον εκλεκτό μας σκιτσογράφο, με συνέπεια, όπως γνωρίζουν καλά οι παλιότεροι αναγνώστες μας, να φυτρώσει στο κεφάλι του ένα τεράστιο... λειρί (εξ ου και έκτοτε το επίθετό του άλλαξε σε Λειρής) και να λαλήσει χειρότερα κι από τα... κυκλώματά του! Πέρα από αυτά όμως, που πάνω-κάτω τα ξέρετε ήδη, ο Ηλίας είναι εξ ολοκλήρου υπεύθυνος:

Α) Για την πολιτική αστάθεια στο Τιμπουκτού

Β) Για την πτώση του Χρηματιστηρίου

Γ) Για την ασθένεια των "τρελών συντακτών" που μαστίζει τους τελευταίους μήνες τα γραφεία του "PC Master". Βέβαια εδώ καταφέραμε να βρούμε λύση, περικόπτοντας δραστικά τους μισθούς των συντακτών ώστε να μην μπορούν πια να αγοράζουν τροφές με υψηλή περιεκτικότητα σε ζωικές ουσίες

Δ) ...θες κι άλλα;

NOTHING MORE THAN GAMES

Αγαπητό "PC Master",

Αφήνω κατά μέρος τους επαίνους και τις ευχαριστίες για τη δημοσίευση του προηγούμενου γράμματός μου, γιατί σκοπεύω να είμαι όσο το δυνατόν σύντομος και ουσιαστικός. Ο λόγος που σου γράφω είναι τα τελευταία γράμματα ορισμένων αναγνωστών. Περνάω, λοιπόν, στο κυρίως θέμα.

Πρώτα από όλα θέλω να θίξω το θέμα της ενασχόλησης των νέων (και όχι μόνο) με τους υπολογιστές. Μετά λύπης βλέπω πολλά από τα πλέον ενεργά μέλη της σύγχρονης νεολαίας να φτάνουν στο σημείο να είναι άμεσα εξαρτημένα από το PC. Ναι, όντως η ζωή δεν αντιγράφεται, αλλά μήπως φυλακίζεται στις ψυχρές οπτασίες και τους πλαστούς κόσμους των PC games; Αληθινά δεν μπορώ να καταλάβω τι παραπάνω μπορεί να είναι αυτά τα παιχνίδια από ένας τρόπος ψυχαγωγίας. Και θα μου πείτε, πού το κακό στο να περνάει κανείς την ώρα του διασκεδάζοντας λίγο μπροστά στην οθόνη; Πίστεψέ με, συχνά αυτό το πράγμα καταντάει να γίνει ψύχωση... Πιστεύω, λοιπόν, πως θα πρέπει να πείτε κι εσείς κάτι σχετικό.

Δεύτερο θέμα που θέλω να επισημάνω είναι αυτός ο μακροσκελής, παρατεταμένος διάλογος με κύριο θέμα τη METAL μουσική. Δεν λέω πως δεν έχουν τα άτομα το δικαίωμα να εκφράσουν τις απόψεις τους, αλλά πρέπει να ξέρουν πως η METAL μουσική δεν είναι η μόνη που υπάρχει. Προσωπικά πιστεύω πως όλα τα είδη μουσικής είναι καλά, αρκεί να ευχαριστούν αυτόν που τα ακούει. Και, μιλώντας γενικότερα, νομίζω πως καθένας πρέπει να κάνει αυτό που του αρέσει, άσχετα αν οι άλλοι τον λούζουν με "κοσμητικά" επίθετα του τύπου ξενέρωτος και πάει λέγοντας. Αυτό που για σένα είναι πώρωση, για μένα μπορεί να είναι αηδία ή και το αντίθετο. Όλα είναι σχετικά...

Αυτά προς το παρόν.

Εκείνος ο ξένος... [FM]V0lcaN0

Υ.Γ. 1: Sorry σε Hades{GM} και λοιπούς μεταλλάδες για τα λόγια μου. Χαιρετίσματα στους FM.

Υ.Γ. 2: Και πάλι ελπίζω σε δημοσίευση... (τι έγινε το άλλο, το κορνιζώσατε;)

Φίλε μας,

Σχετικά με τα παιχνίδια, έτσι ακριβώς έχουν τα πράγματα. Για games πρόκειται, για ψυχαγωγία, και όχι βέβαια για κάποιο ψηφιακό μεταλλαγμένο ναρκωτικό. Αν κάποιοι δεν διασκεδάζουν μαζί τους αλ-

λά τα βιώνουν ως εναλλακτική πραγματικότητα, μπορεί να κερδίζουν στις πίστες τους αλλά έχουν χάσει σίγουρα κάπου αλλού το παιχνίδι. Ας φροντίσουμε, λοιπόν, όλοι μας να τηρούμε το μέτρο, για να μη θυσιάζουμε άλλες σημαντικές δραστηριότητες της καθημερινής μας ζωής στο βωμό εικονικών βιωμάτων χωρίς ουσιαστικό αντίκρισμα...

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΚΑΙ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητοί συντάκτες,
Διαβάζω αρκετό καιρό το περιοδικό και έχω μαζέψει ένα-δύο πραγματάκια που θέλω να πω πάνω σε θέματα που αφορούν στους αναγνώστες και στο περιοδικό.

• Διαβάζω κατά καιρούς διάφορες επιστολές που λένε: "Εγώ καταδικάζω την πειρατεία... μπλαμπλαμπλα... Βέβαια στη συλλογή μου τα πιο πολλά προγράμματα είναι πειρατικά"!!! Αν είναι να γράψει κανείς σας κατά της πειρατείας, παρακαλώ ας μην κάνει το ίδιο λάθος, διότι πολύ απλά δεν πρόκειται να πείσει κανέναν για τη θέση του. Και στο κάτω κάτω, αφού κάνεις, βρε αδερφέ, την παρανομία, πρέπει να μας την πεις; Περιμένεις μήπως να σου πούμε και "μπράβο";

- Προσωπικά αγοράζω το περιοδικό όχι για τα reviews του, αλλά για τις σταθερές στήλες του και τα αφιερώματα, που είναι πράγματι απολαυστικά. Βέβαια κοιτάζω και τα reviews, τα οποία μάλιστα είναι πολύ κατατοπιστικά, αν όμως ενδιαφερόμουν μόνο για αυτά θα μπορούσα κάλλιστα να κάνω τη δουλειά μου διαβάζοντάς τα από το Διαδίκτυο. Συμπέρασμα: Δώστε βάρος στις στήλες αυτές. Αυτές είναι ο λόγος που το περιοδικό έχει τόσο μεγάλη απήχηση. Ξοδεύω 3.400 το μήνα όχι τόσο για την ενημέρωση αλλά για την ψυχαγωγία μου!

• Κάποιες προτάσεις για τα reviews: Καλό θα ήταν στα εκάστοτε special reviews (όπως λέγονταν κάποτε) να παραθέτετε τη γνώμη και άλλων συντακτών. Το κάνετε ήδη, εγώ όμως προτείνω να το καθιερώσετε. Ακόμα, όπου είναι δυνατόν, να γίνονται συγκρίσεις με προγράμματα αντίστοιχου είδους (π.χ. Swat3 με Rogue Spear).

• Τα extras του CD είναι καταπληκτικά. Καλό θα είναι ό,τι "καλούδια" βρίσκουν οι αναγνώστες στο Διαδίκτυο να ενημερώνουν το περιοδικό, ώστε αυτά να συμπεριλαμβάνονται στο CD. Ας θυσιαστεί λίγος χώρος από τα MP3 (κατά τη γνώμη μου) για το σκοπό αυτό.

Υ.Γ. 1: Πείτε μου, έχετε τερματίσει ποτέ κάποιο adventure χωρίς να συμβουλευτείτε ΚΑΜΙΑ βοήθεια; Ειδικά το Black Dahlia το έπαιζα με τη λύση ανά χείρας!
Υ.Γ. 2: Ξέρετε τίποτα νεότερο για το Tex Murphy: Polarity;
Φιλικά
Callahan

Φίλε μας,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια. Οι προτάσεις σου θα ληφθούν σοβαρά υπόψη. Εχουμε τερματίσει αρκετές φορές κάποιο adventure χωρίς βοήθεια και μάλιστα τις "δύσκολες" εποχές, όταν δεν υπήρχε το Internet και για να βρεις ένα hint έπρεπε είτε να πάρεις τηλέφωνο την εταιρεία είτε να... στείλεις γράμμα στον Τσουρινάκη (some things never change)! Τέλος, σχετικά με το Polarity θα διάβασες φαντάζομαι τα δυσάρεστα στη στήλη "Adventure & RPGs Update" του τεύχους 132... PC

CineMaster

Σε αυτή τη στήλη θα βρίσκετε θέματα ταινιών sci-fi, τεχνολογίας, fantasy και γενικά ειδήσεις που ενδιαφέρουν τους κινηματογραφόφιλους. Φώτα, κάμερα, action!

του Κωνσταντίνου Μεϊντάνη
azriel@compupress.gr

HANNIBAL

Είδος	Θρίλερ/ Τρόμου
Σκηνοθεσία	Ridley Scott

ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΟΥΝ
Anthony Hopkins, Julianne Moore, Gary Oldman, Ray Liotta, Giancarlo Giannini, Francesca Neri, Diane Baker, Frankie Faison, Zeljko Ivanec





Ένα από τα πιο αναμενόμενα sequel των τελευταίων χρόνων θα κάνει την εμφάνισή του στις κινηματογραφικές αίθουσες την ερχόμενη σαιζόν. Τον προσεχή Φεβρουάριο ο **Anthony Hopkins** θα φορέσει τη μάσκα του θανάτου, θα ακονίσει τους κοφτερούς κυνόδοντές του και θα κάνει πρεμιέρα με την ταινία **"Hannibal"**, που αποτελεί τη συνέχεια της επιτυχημένης ταινίας "Η σιωπή των αμνών". Αν και η προηγούμενη ταινία κέρδισε πέντε αγαλματίδια στην τελετή απονομών, οι βασικοί συντελεστές της, πλην του κανίβαλου Hannibal Lector (Hopkins), εγκατέλειψαν το πλοίο. Η αρχή έγινε τον περασμένο Μάρτιο με τους Ted Tolli (σενάριο) και Jonathan Demi. Στην ομάδα ήρθε ο πασίγνωστος **Ridley Scott**, που δέχθηκε να καθίσει στη σκηνοθετική καρέκλα λίγο πριν να ολοκληρώσει τα γυρίσματα της ταινίας "Μονομάχος". Την προσαρμογή του σεναρίου ανέλαβε ο David Mamet. Το πρώτο σενάριο, που παρέδωσε ο Mamet, απορρίφθηκε και στη συνέχεια αρνήθηκε να παραδώσει κάποιο καινούριο λόγω του βεβαρημένου προγράμματός του.



Επόμενος σεναριογράφος χρίστηκε ο Steven Zaelian, που ανέλαβε να βελτιώσει τις αδυναμίες που παρουσίαζε το προηγούμενο σενάριο. Τα προβλήματα, όμως, δεν σταμάτησαν σε αυτό το σημείο. Αρχικά υπήρξε η άρνηση του Anthony Hopkins να αναλάβει το ρόλο του, ενώ η Jodi Foster αποχώρησε ανεπιστρεπτί. Τελικά, ο Hopkins φαίνεται ότι το καλοσκέφτηκε και δέχθηκε να παραστήσει για ακόμα μία φορά τον Hannibal, ενώ την κυρία Foster διαδέχθηκε η **Juliane Moore**. Αξίζει να αναφέρουμε πως στο τραπέζι είχαν πέσει αρκετά ηχηρά ονόματα, όπως αυτά των Angelina Jolie, Kate Blancett και Gillian Anderson. Η κ. Moore αμέσως ξεκίνησε εκπαιδευτικά σεμινάρια σε σχολές αστυνομίας και στα γραφεία του FBI, έτσι ώστε να είναι έτοιμη για την έναρξη των γυρισμάτων. Πέρα από τον Hopkins και τη Moore στην ταινία πρωταγωνιστούν ο **Gary Oldman** (Leon, Dracula), που παίζει τον ρόλο ενός μεγιστάνα που θέλει να εκδικηθεί τον Lector, ενώ σημαντικό ρόλο έχει και ο **Ray Liotta**. Η ταινία θα προβληθεί στις κινηματογραφικές αίθουσες της Αμερικής τον προσεχή Φεβρουάριο, ενώ στη χώρα μας πιθανότατα να τη δούμε πριν από το Πάσχα. Μέχρι τότε απομακρυνθείτε από την τζαμαρία του σπιτιού σας, μη δεχθείτε τίποτα από αυτόν και προπάντων μην τον αφήσετε να μπει στο μυαλό σας. Ο Hannibal Lector κυκλοφορεί ελεύθερος και έχει μία ακόρεστη πείνα για ανθρώπινη σάρκα.

Απομακρυνθείτε από την τζαμαρία του σπιτιού σας, μη δεχθείτε τίποτα από αυτόν και προπάντων μην τον αφήσετε να μπει στο μυαλό σας. Ο Hannibal Lector κυκλοφορεί ελεύθερος και έχει μία ακόρεστη πείνα για ανθρώπινη σάρκα.





Charlie's Angels

Τα τελευταία χρόνια το Hollywood έχει μία τάση προς τις κινηματογραφικές μεταφορές τηλεοπτικών σειρών και κινουμένων σχεδίων. Τελευταία είδαμε τους "Εκδικητές", το "Ζορό", τους "X-Men" και τώρα στο... χορό έρχονται να προστεθούν οι "**Αγγελοι του Charlie**". Τρεις πανέμορφες γυναίκες πρωταγωνιστούν στην καινούρια ταινία του Λέοναρντ Γκόλντμπεργκ. Πρόκειται για την εκρηκτική **Cameron Diaz** (Any Given Sunday), που υποδύεται τη Natalie Cook, την πληθωρική **Drew Barrymore**



(Scream), που εκτός από το ρόλο της Dylan Sanders έχει συμβάλει στην παραγωγή της ταινίας, και τη **Luci Lyu** (Ο Κινέζος θα σφυρίξει τρεις φορές) που υποδύεται την Alex Munday. Η συγγένεια της ταινίας με την τηλεοπτική σειρά είναι αρκετά μεγάλη και αρχικά υπήρξε η σκέψη να εμφανιστούν ως guest star η Farrah Fowset, η Kate Jackson και η Jaclyn Smith, αλλά απορρίφθηκε.

Η αρχή μάς θυμίζει έντονα ταινία του James Bond. Η κάμερα εστιάζει αρχικά σε μεγάλο ύψος και καταλήγει σε ένα ταχύπλοο σκάφος όπου βρίσκονται οι τρεις ηρωίδες. Οι γοητευτικές κυρίες εργάζονται για λογαριασμό του πολυεκατομμυριούχου Charlie (έχει παραμείνει η φωνή του **John Forsythe**) και συνεργάζονται με τον Bozley (**Bill Murray**) για να σώσουν από τα χέρια ενός μυστηριώδους απαγωγέα το νεαρό επιστήμονα Erik Knox (Sam Rockwell), που είναι εξπέρ στα ηλεκτρονικά συστήματα. Βασικός ύποπτος είναι ο κακός της ταινίας Roger Corwin, που θέλει να χρησι-



μοποιήσει τη συσκευή που εφηύρε ο Sam Rockwell για να κατακτήσει -τι άλλο- τον κόσμο. Οπως θα καταλάβατε, το στόρι της ταινίας είναι μία σειρά από κλισέ που πλαισιώνονται από την αισθησιακή παρουσία των τριών σταρ. Το σενάριο της ταινίας είναι από τον **Ryan Rowe** (Tapeheads, Men in Black), χωρίζεται σε τρία διαφορετικά τμήματα και μας δίνει την αίσθηση πως παρακολουθούμε ένα επεισόδιο μακράς διάρκειας. Στο πρώτο μέρος της ταινίας υπάρχει η διάσωση του Knox, ενώ αίσθηση κάνουν στο δεύτερο μέρος οι εντυπωσιακές καταδιώξεις με οχήματα μεγάλου κυβισμού. Καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας οι τρεις κυρίες δεν χάνουν ευκαιρία για να επιδείξουν τα κάλλη τους. Πρώτη και καλύτερη, βέβαια, η Drew Barrymore, που κλέβει την παράσταση από την Cameron Diaz. Διαθέτει μάλιστα ένα αρκετά μυστηριώδες ιστορικό (δεν γνωρίζει ποιος είναι ο πατέρας της και εργάζεται για κάποιον που δεν έχει δει ποτέ), που προετοιμάζει το θεατή ότι θα αποτελέσει χαρακτήρα-κλειδί στην υπόθεση (Βλέπετε τι συμβαίνει όταν συμβάλλεις στην παραγωγή!). Αποκορύφωμα είναι μία σκηνή στην οποία προσγειώνεται σχεδόν γυμνή στην οροφή του σπιτιού που γυρίστηκε η ταινία E.T., στην οποία είχε συμμετάσχει στο παρελθόν.

Σε γενικές γραμμές η ταινία διαθέτει έντονο το στοιχείο του χιούμορ και άφθονη δράση που θα σας αποζημιώσει, ασχέτως εάν υπάρχουν αρκετά σημεία κλισέ. Αν μη τι άλλο, η παρουσία των τριών εντυπωσιακών κοριτσιών φτάνει και περισσεύει.

CINE news

Την υπόθεση του γάμου της πληθωρικής Cathrine Jeta Jones με τον Michael Douglas όλοι λίγο έως πολύ τη γνωρίζετε. Αφού κατάφεραν να ξεπεράσουν τα διαδικαστικά θέματα σχετικά με την αποζημίωση που έχει να λαμβάνει η μελαχρινή κυρία σε περίπτωση διαζυγίου, αποφάσισαν να ενωθούν με τα δεσμά του γάμου. Η τελετή δεν έλαβε χώρα σε κάποιον ναό, αλ-



λά στο Plaza Hotel του Μανχάταν με πολλούς διάσημους καλεσμένους. Η Jeta Jones φορούσε σατέν νυφικό, σχεδιασμένο από τον Christian Lacroix, ενώ κουμπάρος του ζεύγους ήταν ο μεγάλος γιος του Douglas, Cameron, (φύλαγε τα ρούχα σου να έχεις τα μισά). Εξω από το Plaza Hotel συγκεντρώθηκαν περίπου 1.000 θαυμαστές των δύο ηθοποιών περιμένοντας να δουν το ζευγάρι. Ανάμεσα στους 250 καλεσμένους ήταν η Goldie Hawn, ο Michael Caine, ο Sean Connery, η Sharon Stone, ο Christopher Reeves, ο Jack Nicholson, ο Steven Spielberg, ο Brad Pitt αλλά και ο Sir Anthony Hopkins. Φημολογείται πως ο γάμος κόστισε πάνω από 720.000.000 δραχμές, ενώ το δαχτυλίδι της νύφης, στολισμένο με κέλτικο μοτίβο, ήταν ειδική παραγγελία από την Ουαλία, πατρίδα της Jones.

Σκάνδαλο προκάλεσε η δημοσιογράφος Ντίνα Κίζις, η οποία άφησε σε άρθρο της υπονοούμενα για τη συνήθεια του George Clooney να μυρίζει μασχάλες προσφιλών του προσώπων. Φυσικά, ο συμπαθής George έγινε έξαλλος και για να ξεσπάσει, έστειλε ένα γράμμα διαμαρτυρίας, προσπαθώντας να κατηγορήσει την αρθρογράφο για συκοφαντία. Τελικά, το περιοδικό δημοσίευσε το άρθρο, παράλληλα όμως ζήτησε συγγνώμη, τονίζοντας πως ο κ. Clooney είναι από τους πλέον δημοφιλείς προς το ασθενές φύλο ηθοποιούς του Hollywood. Κατόπιν εορτής...

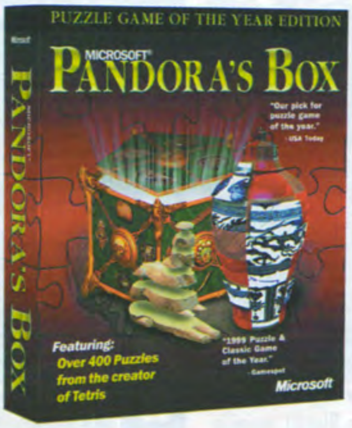
Ενα από τα πιο γοητευτικά και διάσημα ζευγάρια του Hollywood, ο Brad Pitt και η Jennifer Aniston, δυσκολεύονται να βρουν χρόνο για να είναι μαζί. Απελπισμένοι κυριολεκτικά έδωσαν $22.500 για να μπορέσουν να ξεκλέψουν λίγες πολύτιμες ώρες μαζί σε ένα μυστικό rendez-vous στο Λονδίνο (εμείς, φυσικά, το μάθαμε!). Οι επαγγελματικές υποχρεώσεις και των δύο είναι ιδιαίτερα αυξημένες τον τελευταίο καιρό. Η Aniston είναι ήδη στο studio για την έβδομη περίοδο του σήριαλ στο οποίο πρωταγωνιστεί, ενώ ο Pitt ετοιμάζει ένα καινούριο θρίλερ στην Οξφόρδη. Ετσι, η γλυκύτατη Jenny, ανυπομονώντας να βρεθούν πάλι μαζί, "πετάχτηκε" στη Βρετανία για ένα 24ωρο ταξίδι-αστραπή, προκειμένου να συναντήσει τον αγαπημένο της.

Λύστε & κερδίστε!

ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΔΩΡΑ

Και σε αυτό το τεύχος έχουμε αρκετά ενδιαφέροντα παζλ, τα οποία επιμελήθηκε -όπως πάντα- ο Νάσος Μπέλλος. Φυσικά, δεν λείπουν οι καθιερωμένες χιουμοριστικές στιγμές. Αν θέλετε, λοιπόν, να είστε και εσείς ανάμεσα στους τυχερούς που θα μοιραστούν τα πλούσια δώρα που έχουμε εξασφαλίσει, πάρτε το στυλό σας ανά χείρας και απαντήστε σε όσο περισσότερα κουίζ αντέχετε. Στη συνέχεια, βάλτε και τις δύο σελίδες (ή φωτοτυπία τους) σε έναν φάκελο και στείλτε τον στη γνωστή διεύθυνση του περιοδικού. Καλή επιτυχία!

Δημιουργία - Επιμέλεια
Νάσος Μπέλλος, fly.to/nassos





5 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ PANDORA'S BOX + 5 ΑΝΤΙΤΥΠΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ BOARD GAMEBOX

ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ MICROSOFT HELLAS

Λύνοντας σωστά κάθε παζλ κερδίζετε ορισμένους βαθμούς. Τα δώρα θα διεκδικήσουν με κλήρωση όσοι συγκεντρώσουν τους περισσότερους βαθμούς για αυτόν το μήνα.

ΜΙΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ, ΧΙΛΙΕΣ ΛΕΞΕΙΣ



Το πλήρες πακέτο του Office 2000. Μη σας ξεγελά η εμφάνιση. Η χρησιμότητα είναι ίδια και απαράλλακτη.

ΚΡΥΠΤΟΛΕΞΟ

30 ΒΑΘΜΟΙ

W	E	A	K	E	N	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	M	R	N	B	W
A	S	B	L	O	O	D	G	O	L	E	M	Y	U	I	O	E	H	O	K
Q	W	E	T	W	A	M	P	L	I	F	Y	D	A	M	A	G	E	N	M
A	B	S	E	S	D	F	G	H	W	J	K	I	O	L	H	G	B	E	V
S	O	T	R	N	L	M	J	U	I	K	I	W	F	G	D	A	W	A	B
X	N	G	R	B	I	V	T	G	D	H	A	H	J	K	L	D	R	R	N
V	E	C	O	N	F	U	S	E	T	R	N	A	S	W	F	N	G	M	O
B	S	G	R	A	E	E	R	E	N	H	O	V	B	C	X	O	F	O	I
T	P	A	C	V	T	R	E	B	T	S	I	A	K	B	R	S	G	R	S
S	I	B	E	S	A	T	A	W	H	I	S	W	K	O	T	I	N	O	O
I	R	R	E	W	P	G	R	A	R	I	I	G	F	N	W	O	G	F	L
S	I	I	F	A	F	A	F	A	F	A	V	A	E	E	A	P	A	F	P
E	T	E	L	I	T	E	E	F	C	A	M	D	O	W	W	W	I	F	X
R	W	L	E	R	I	P	E	S	E	T	I	A	F	A	K	A	D	E	E
R	Q	W	E	R	S	V	B	I	K	A	D	E	L	L	A	S	V	A	E
E	F	G	N	E	E	W	I	T	M	A	E	R	W	L	A	I	K	O	S
W	V	W	N	Q	W	E	R	N	I	W	K	J	N	I	V	K	O	L	P
O	B	O	B	N	M	J	O	Z	A	S	I	K	U	E	R	T	G	F	R
L	B	G	D	E	C	R	E	P	I	F	Y	R	R	I	O	P	K	J	O
E	R	T	P	O	I	S	O	N	N	O	V	A	B	N	W	H	J	K	C

1. WEAKEN
2. TERROR
3. CONFUSE
4. LIFE TAP
5. ATTRACT
6. AMPLIFY DAMAGE
7. IRON MAIDEN
8. DECREPIFY
9. DIM VISION
10. BONE WALL
11. LOWER RESIST
12. TEETH
13. BONE ARMOR
14. POISON DAGGER
15. CORPSE EXPLOSION
16. BONE SPEAR
17. POISON NOVA
18. BONE SPIRIT
19. BLOOD GOLEM
20. REVIVE

Θέμα: Skills του Necromancer στο Diablo II.

MULTI QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ

Εμφανίζεται και στο Baldur's Gate II, αρκετά πιο αδύναμος όμως σε σχέση με το πρώτο.

1	2	3	4	5	6

1 Τι σημαίνει το αρκτικόλεξο URL;

D. Uniform Resource Locator.
G. ...Ust Re Lele (με αγγλικούς χαρακτήρες δεν θεωρείται βρισιά, έτσι;).
A. Unidentified Rolling Log.

2 Ποια είναι η ιδιομορφία της Athletic Bilbao στα Championship Manager και στον ποδοσφαιρικό κόσμο γενικότερα;

A. Έχει "μαφιόζο" πρόεδρο.
P. Η εμφάνισή της θυμίζει ουράνιο τόξο.
R. Δεν αγοράζει ποτέ μη Βάσκους ή μη βασκικής καταγωγής παίκτες.

3 Εικονίζεται στο πίσω μέρος του sleeve του Basketball Manager και κάτω από τα τέσσερα screenshots.

B. Μία μπάλα μπάσκετ.
H. Το λογότυπο της Icehole.
I. Ένα αθλητικό παπούτσι (μάλλον Converse).

4 Τι σημαίνει το TEWS στα flight simulators της Jane (και όχι μόνο);

Z. Tactical Electronic Warning System.
J. Tactical Elerian War Secret.
K. Τίποτα το σπουδαίο.

5 Ποια η σχέση μεταξύ των Joneleth και Bodhi στο Shadows of Amn;

J. Είναι αντρόγυνο.
Z. Είναι αδέρφια.
X. Καμία.

6 Φονικός συνδυασμός εξοπλισμού στο Master of Orion II.

T. High Energy Focus, Hyper X Capacitors, Achilles Targeting Unit.
U. Battle Scanner, Inertial Stabilizer, Troop Pods
V. Scout Lab, Energy Absorber, Inertial Nullifier

PHOTO QUIZ

10 ΒΑΘΜΟΙ



CHAMPIONSHIP MANAGER 2000/2001 — REAL MYST — LAST KINGDOM — SQUAD LEADER — HEROES CHRONICLES

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.

Χμμμ...

10 ΒΑΘΜΟΙ

"Δεν με παρατάς λέω εγώ!" είπε ο Βάγγος Καραβάγγος στη γυναίκα του Βάγγαινα, καθώς αυτή μουρμούριζε χτενίζοντας τα μαλλιά της. "Άντε, το έργο ξεκινάει σε μισή ώρα και εσύ όπως πάντα έχεις αργήσει", συνέχιζε να της φωνάζει.

Ύστερα από λίγο ξεκίνησαν για το θέατρο για να δουν την παράσταση "Μόνο ο θάνατος θα μπει ανάμεσά μας". Αφού ακούστηκαν αρκετά "γαλλικά" από τον Βάγγο εξαιτίας της έλλειψης θέσεων στάθμευσης, τους έβαλαν από την πλαϊνή πόρτα στο θέατρο και τους οδήγησαν στα σκοτεινά. Μετά από λίγο, όμως, ο Βάγγος έχασε πλήρως τον έλεγχό του και τύλιξε τη γραβάτα του γύρω από το λαιμό της Βάγγαινας επιχειρώντας να τη στραγγαλίσει. Η Βάγγαινα προσπάθησε, πάλεψε, αλλά τίποτα! Έπεσε νεκρή... Το θέατρο τώρα ήταν γεμάτο κόσμο και, παρ' όλο που όλοι παρακολουθούσαν με φρίκη το γεγονός, κανείς δεν έκανε τίποτα. Γιατί;

Απ.: ______________________

____

Τα ανέκδοτά μας

Ο Κυρ-Κώστας τα πίνει με τους φίλους του σε ένα ουζερί στην παραλία και τους ανακοινώνει ότι για την 40ή επέτειο του γάμου του με τη γυναίκα του θα πάνε ταξίδι στη Ρώμη. Τότε, δέχεται την εξής ερώτηση:

■ Και στην 50ή τι θα κάνεις, βρε Κώστα;

Και εκείνος απαντά:

■ Δεν ξέρω ακόμη τι θα κάνω τότε. Μπορεί να πάω να τη φέρω πίσω...

Ο μικρός Γιαννάκης δεν έπαιρνε καλούς βαθμούς στο σχολείο. Μια μέρα μπήκε στην τάξη, χτύπησε κάνα-δυο φορές τη δασκάλα στην πλάτη και με σοβαρό και προστατευτικό ύφος της είπε:

■ Δεν θέλω να σας τρομάξω, αλλά ο μπαμπάς μου είπε ότι αν δεν πάρω και σήμερα καλό βαθμό, κάποιος θα φάει ένα χέρι ξύλο...

ΟΡΟΙ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ: Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος 134. Όλα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα γίνει στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 18 Ιανουαρίου 2001, από την οποία θα αναδειχθούν 10νικητές. Οι σωστές απαντήσεις έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι και την 11η Ιανουαρίου (σφραγίδα ταχυδρομείου) και εφόσον αναγράφονται σε αυτούς τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος 137. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους μέχρι τις 11 Μαρτίου 2001. Στους νικητές της επαρχίας τα δώρα θα αποσταλούν ταχυδρομικώς. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής δυσκολίας. Δεν έχουν δικαίωμα συμμετοχής στο διαγωνισμό οι εργαζόμενοι στην Compupress A.E. και στην Microsoft Hellas.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε και τις δύο σελίδες ή φωτοτυπία τους στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Master of Puzzles".

ΕΠΩΝΥΜΟ: ....

ΟΝΟΜΑ: ....

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ: .... ΤΗΛ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: ....

ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

MASTER of PUZZLES

ΟΙ ΛΥΣΕΙΣ ΤΩΝ PUZZLES & ΟΙ ΝΙΚΗΤΕΣ ΤΩΝ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΩΝ ΜΑΣ

ΤΕΥΧΟΣ 131 | **1 ΝΟΕΜΒΡΙΟΥ 2000**

MULTI QUIZ

Ο... "από μηχανής θεός του gaming".

1	2	3	4	5	6
D	E	U	S	E	X

1 Τι χρειάζεστε για να δημιουργήσετε την Cloak of the Undead King στο HOMM 3: Shadow of Death;

A. Τα Shackles of War, το Skull Helmet και τη Shield of the Damned.

D. Το Amulet of the Undertaker, τις Dead Man's Boots και τη Vampire's Cowl.

E. Πολύ διάθεση και μισό κιλό μακαρόνια, μία κουταλιά βούτυρο, ένα μικρό κρεμμυδάκι (τσιγαρισμένο στο βούτυρο), μία σκελίδα σκόρδο, 250 γραμμάρια μπέικον (σε κομματάκια), ψιλοκομμένο μαϊντανό και ένα κουτάκι κρέμα γάλακτος. Τώρα, αν σας βγει καρμπονάρα δεν φταίω...

2 Πόσες ουρές έχει το μαστίγιο του αγαπητού μας αρχισυντάκτη;

F. Μία, όπως όλα τα μαστίγια στα περιοδικά.

E. Εννιά, αφού είναι ειδική παραγγελία από Taiwan.

F. Σιγά μην έχει μαστίγιο ο αρχισυντάκτης μας (αν και φαίνεται σωστή η απάντηση αυτή, για τις ανάγκες του κουίζ είναι λάθος!).

3 Πού διαδραματίζεται το Beast Within;

O. Στη Νέα Ορλεάνη

N. Στην Αυστρία

U. Στη Γερμανία

4 Ποιο είναι σημαντικότερο από τα παρακάτω skills στα Heroes of Might and Magic 3;

L. To Eagle Eye (γκρρρ...).

M. To Intelligence (καλό αλλά...).

S. To Earth Magic (αυτό μάλιστα!).

5 Ποιος δεν προσέχει καθόλου πού "κοιμάται" στα Baldur's Gate;

K. Εεεε;

E. Ο Bhaal.

G. Ο χαρακτήρας που χειρίζεστε.

6 Τι είναι κόκκινο και έχει 10 μηδενικά και 2 άσσους;

K. 110 εκατομμύρια με κόκκινα γράμματα (μπααα...).

X. Οι βαθμοί του Ολυμπιακού στα εκτός έδρας ματς του Champion's League.

V. Χιχιχι (σ.σ.: για τη δεύτερη απάντηση).

ΑΝΕΞΟΔΕΣ ΔΙΑΚΟΠΕΣ

Ο Βάγγος και οι φίλοι του ήταν αποδημητικά πουλιά.

Οι νικητές κερδίζουν από ένα παιχνίδι Crimson Skies

- **ΓΡΟΥΙΤΣΗΣ ΧΡΗΣΤΟΣ,** *ΕΔΕΣΣΑ*
- **ΤΑΡΑΒΗΡΑΣ ΔΗΜΗΤΡΗΣ,** *ΡΟΔΟΣ*
- **ΤΣΩΛΗ ΛΙΝΑ,** *ΛΥΚΟΒΡΥΣΗ*
- **ΚΑΤΡΑΜΑΝΟΣ ΗΛΙΑΣ,** *ΑΜΦΙΣΣΑ*
- **ΠΑΝΑΓΟΥΛΑΣ ΒΑΣΙΛΗΣ,** *ΓΛΥΚΑ ΝΕΡΑ*
- **ΙΩΣΗΦΙΔΗΣ ΦΙΛΙΠΠΟΣ,** *ΘΕΣ/ΝΙΚΗ*
- **ΓΚΖΙΜΠΑΛΑΣ ΠΑΥΛΟΣ,** *ΚΑΤΕΡΙΝΗ*
- **ΠΟΛΙΤΗΣ ΜΗΝΑΣ,** *ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ*
- **ΜΩΡΑΪΤΗΣ ΧΑΡΑΛΑΜΠΟΣ,** *ΜΥΤΙΛΗΝΗ*
- **ΦΩΤΟΓΛΟΥ ΣΤΕΡΓΙΟΣ,** *ΣΕΡΡΕΣ*

PHOTO QUIZ

Οι τσαπατσούληδες συντάκτες του "PC Master" κάνουν συνεχώς λάθη και δίνουν λανθασμένες φωτογραφίες με κάθε άρθρο τους. Βοηθήστε τον απελπισμένο αρχισυντάκτη να βγάλει άκρη και ταιριάξτε κάθε φωτογραφία με το παιχνίδι στο οποίο αντιστοιχεί.



BALDUR'S GATE 2



BIRD HUNTER: WILD WINGS EDITION



CRIMSON SKIES



AIRLINE TYCOON



3-D ULTRA PINBALL THRILLRIDE

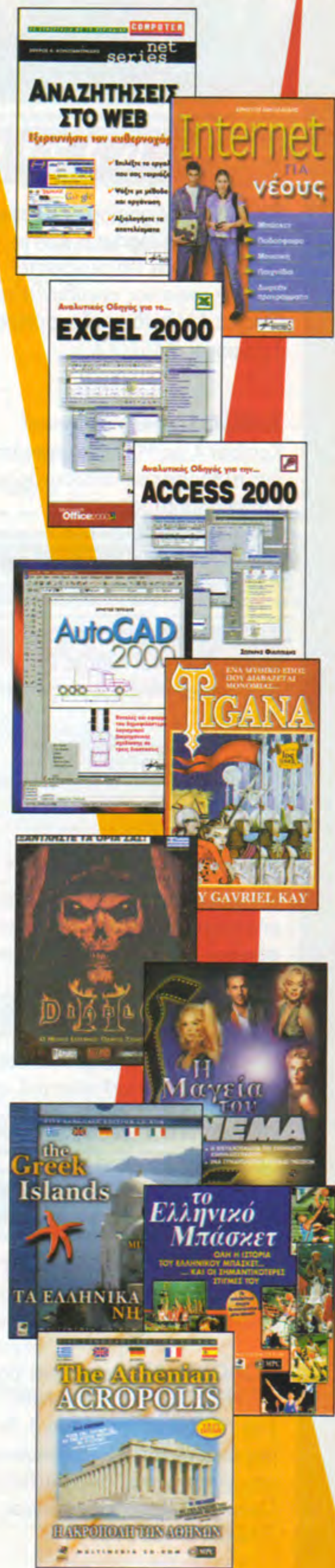
ΚΡΥΠΤΟ ΛΕΞΟ

D	I	A	B	L	O	Q	W	E	R	T	Y	U	I	O	P	A	S	D	T
E	E	R	A	G	H	J	K	L	D	A	R	K	S	T	O	N	E	C	H
U	E	R	L	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	U	I	K	P	O	I	E
S	Z	A	D	Q	I	C	E	W	I	N	D	D	A	L	E	S	X	C	F
E	D	E	U	R	F	V	B	G	T	Y	H	N	M	J	U	I	K	L	O
X	Q	A	R	Z	X	S	W	F	R	R	V	B	G	T	Y	H	N	J	U
U	J	M	S	I	L	V	E	R	M	E	I	K	L	O	P	W	E	R	R
R	T	Y	G	U	I	O	P	S	D	F	V	B	V	C	C	X	S	D	T
D	F	G	A	B	V	C	X	E	D	F	Y	E	H	I	J	U	I	O	H
D	F	G	T	B	V	C	X	F	R	S	T	G	N	G	F	V	D	S	C
W	E	R	E	G	B	F	D	S	A	Q	A	Z	X	A	S	U	W	E	O
E	D	F	G	H	J	K	W	T	W	L	W	W	O	M	N	L	M	M	M
M	Y	U	H	N	I	K	N	M	R	F	L	S	D	D	O	T	L	R	I
S	E	P	T	E	R	A	C	O	R	E	U	O	L	N	K	I	O	P	N
M	W	W	S	A	F	W	Q	A	S	W	G	B	U	A	M	M	L	O	G
T	S	O	U	L	B	R	I	N	G	E	R	H	N	T	W	A	J	K	I
E	R	T	A	B	V	C	X	O	A	S	D	F	H	H	H	J	K	L	Y
Q	W	N	E	R	T	Y	U	X	I	O	P	L	K	G	J	I	H	G	F
A	I	S	D	F	H	J	K	L	Z	X	C	V	B	I	F	R	E	W	Q
F	P	L	A	N	E	S	C	A	P	E	T	O	R	M	E	N	T	F	H



ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ			
Διαδίκτυο			
EB-00-320	Microsoft Exchange Server 2000	150	4.800
EB-00-310	Internet για γυναίκες	153	1.900
EB-00-311	Internet για παιδιά	160	1.900
EB-00-312	Internet για άντρες	146	1.900
EB-00-313	Internet για νέους	150	1.900
EB-00-318	WAP	226	4.400
EB-00-323	WAP για επιχειρήσεις	145	3.800
EB-00-322	Αναζητήσεις στο WEB	159	3.800
EB-00-319	ICQ 2000	143	3.800
EB-00-291	Microsoft NetMeeting 3	146	3.800
EB-00-288	Εύχρηστος Οδηγός για το... Outlook 2000	195	4.400
EB-00-289	Εύχρηστος Οδηγός για το... FrontPage 2000	180	4.400
EB-00-283	Internet Explorer 5	208	3.800
EB-00-231	Τα πάντα γύρω από το Usenet	106	3.800
EB-00-205	Τα μυστικά του FTP	105	3.800
EB-00-219	World Wide Web Directory	508	9.900
EB-00-218	web.guide	308	6.800
EB-00-281	Η σκοτεινή πλευρά του Internet	313	5.500
EB-00-280	Εισαγωγή στο Internet	420	6.900
Προγραμματισμός			
EB-00-268	Προγραμματίστε σε Java & JavaScript	357	5.800
EB-00-244	Προγραμματίστε με τη Visual Basic 4	599	7.900
EB-00-237	Η HTML στην πράξη	378	6.800
EB-00-217	Προγραμματίστε σε HTML	125	3.800
EB-00-240	SQL Structured Query Language	227	6.200

ΚΩΔΙΚΟΣ	ΤΙΤΛΟΣ	ΣΕΛΙΔΕΣ	ΤΙΜΗ
Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η			
Λειτουργικά Συστήματα			
ΕΒ-00-327	Μάθετε τα Windows Millennium... σε μία εβδομάδα!	242	4.400
ΕΒ-00-326	Windows Millennium edition	506	6.800
ΕΒ-00-297	Windows 2000 Professional	496	6.800
ΕΒ-00-307	Μάθετε τα Windows 2000... σε μια εβδομάδα!	210	4.400
ΕΒ-00-279	Windows 98 Μυστικά και λύσεις	166	4.400
ΕΒ-00-273	Μάθετε τα Windows 98... σε μια εβδομάδα!	244	4.400
Εφαρμογές			
ΕΒ-00-329	Quark Xpress 4	256	6.100
ΕΒ-00-296	Αναλυτικός οδηγός για το... Office 2000	800	9.900
ΕΒ-00-293	Αναλυτικός οδηγός για το... Word 2000	576	6.800
ΕΒ-00-309	Εύχρηστος οδηγός για το... Excel 2000	250	4.400
ΕΒ-00-306	Αναλυτικός οδηγός για το... Excel 2000	587	7.300
ΕΒ-00-305	Αναλυτικός οδηγός για την... Access 2000	469	6.800
ΕΒ-00-290	Εύχρηστος Οδηγός για το... PowerPoint 2000	234	4.400
ΕΒ-00-298	AutoCAD 2000	453	6.800
ΕΒ-00-292	Εύχρηστος Οδηγός για το... PhotoDraw 2000	190	4.400
ΕΒ-00-300	3D Studio MAX 3	416	9.900
ΕΒ-00-277	3D Studio MAX 2.5	630	9.900
ΕΒ-00-299	CorelDRAW 9	416	6.800
ΕΒ-00-269	CorelDRAW 8 - Πλήρης οδηγός	573	9.300
Γενικά			
ΕΒ-00-286	Τα μυστικά του Power User	325	5.800
ΕΒ-00-263	Προσωπικοί υπολογιστές: Τα πρώτα σας βήματα	374	6.200
ΕΒ-00-209	Μικρό λεξικό Πληροφορικής	105	3.800
Π Α Ι Χ Ν Ι Δ Ι Α			
ΕΒ-00-330	Diablo II: Ο μόνος επίσημος οδηγός στρατηγικής	223	4.900
F A N T A S Y			
ΕΒ-00-315	Το Δέντρο του Καλοκαιριού (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο α')	425	5.200
ΕΒ-00-316	Η Περιπλανώμενη Φλόγα (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο β')	371	5.200
Υπό έκδοση	Ο πιο Σκοτεινός Δρόμος (Το Υφαντό της Φιόναβαρ-βιβλίο γ')		
ΕΒ-00-275	Tigana (α' τόμος)	442	5.200
ΕΒ-00-276	Tigana (β' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-284	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (α' τόμος)	312	4.600
ΕΒ-00-285	Ένα τραγούδι για την Αρμπόν (β' τόμος)	316	4.600
Μ Ε Τ Α Φ Υ Σ Ι Κ Η			
Υπό έκδοση	Τα κεκρυμμένα		
ΕΒ-00-295	Έχουν έρθει!	300	4.800
ΕΒ-00-287	Νοστράδαμος: Πορεία προς την Αποκάλυψη	580	4.900
ΕΒ-00-142	Εγκυκλοπαίδεια μυστικιστικών και παραφυσικών εμπειριών	930	11.900
S O F T W A R E			
ΔΒ-00-019	Η Ακρόπολη των Αθηνών (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-021	Η μαγεία του σινεμά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-022	Τα ελληνικά νησιά (CD-ROM)		9.000
ΔΒ-00-023	Το ελληνικό μπάσκετ (CD-ROM)		12.000



ΔΩΡΕΑΝ ΑΠΟΣΤΟΛΗ για παραγγελίες άνω των 15.000 δρχ.
(ισχύει μόνο για παράδοση εντός Ελλάδας)

αγγελίες

SOFTWARE

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ original το Total Annihilation Kingdoms και το expansion του. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος Σακαρίκος
Τηλέφωνο: 6923773

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Mortal Kombat 4 για PC. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος
Τηλέφωνο: 0946-891183
E-mail: paoboy52@hotmail.com

ΖΗΤΟΥΝΤΑΙ τα adventure games Reah και Pilgrim. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Γεώργιος Κούτης
Τηλέφωνο: 0937-902780, 9625322

ΖΗΤΕΙΤΑΙ το παιχνίδι Diablo 1, original και στο κουτί του, σε τιμή περί τις 5.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Βαγγέλης Συνατσάκης
Τηλέφωνο: (081) 313517
E-mail: vsinatsakis@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ παλιά PC games, adventures και arcades από 1.000 έως 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος Μεσαρχάκης
Τηλέφωνο: (0821) 56229

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ τα παιχνίδια για PC, FIFA 2000, FIFA '99, NBA Live '99, Need for Speed 3. Τιμές συζητήσιμες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Αλέξανδρος Μωέγκος
Τηλέφωνο: 9322153

Θέλετε να πουλήσετε, να αγοράσετε, να ανταλλάξετε ή ακόμα και να ...χαρίσετε κάποιο προϊόν; Τότε η στήλη "Αγγελίες" του "PC Master" είναι εδώ και περιμένει την επιστολή ή το e-mail σας! Μη διστάζετε, λοιπόν: Συμπληρώστε το κουπόνι που υπάρχει στη διπλανή σελίδα του περιοδικού (αν μένετε στην επαρχία γράψτε οπωσδήποτε τον τηλεφωνικό κωδικό της περιοχής σας) και σίγουρα θα βρείτε κάποιον φίλο που να ενδιαφέρεται για την προσφορά σας. Οι αγγελίες που δημοσιεύονται θα πρέπει να αναφέρονται σε είδη πληροφορικής, όπως software, games και hardware.
Καλές αγοραπωλησίες!
Προσοχή: Οι καταχωρίζοντες μικρές αγγελίες φέρουν στο ακέραιο την ευθύνη των κειμένων των αγγελιών τους. Το περιοδικό δεν έχει τη δυνατότητα να ελέγξει την ορθότητα των στοιχείων κάθε αγγελίας.

HARDWARE

ΖΗΤΕΙΤΑΙ επεξεργαστής AMD K6-2 στα 400MHz, σε λογική τιμή. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Αργυρόπουλος
Τηλέφωνο: 0932-833509
E-mail: ialos77@agn.forthnet.gr

ΠΩΛΕΙΤΑΙ κάρτα γραφικών Riva TNT 16MB, με τους καινούριους drivers. Τιμή 20.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Παναγιώτης Ευαγγελόπουλος
Τηλέφωνο: 0944-254626
E-mail: panosvirus@mail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ σκληρός δίσκος Quantum fireball 4,3 GB προς 20.000 δρχ., κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG-2 Real magic Hollywood Plus μαζί με το πρόγραμμα Power DVD προς 25.000 δρχ. και επεξεργαστής Celeron 433A προς 15.000 δρχ. Οχι σε επαρχία. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ηλίας
Τηλέφωνο: 0974-473551

ΠΩΛΕΙΤΑΙ AMD K6-300, οθόνη Philips 105s 15", κάρτα γραφικών Viper 330 AGP 4MB, 3,2GB hard disk, 48x CD-ROM, SoundBlaster AWE 64, Supra 33.6 modem εσωτερικό, πληκτρολόγιο, ποντίκι, Windows 98, Microsoft Office 2000 και Photoshop 5.0. Τιμή 200.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Νίκος
Τηλέφωνο: 9831221, 0937-500765

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Pentium II 700MHz, 128MB RAM, 10GB Seagate, CD-ROM 52x, GeForce 2 με TV-Out, mainboard Intel 440BX-II ATX 25-W, ολοκαίνουριο. Τιμή 230.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Χρήστος Θεοδωρακόπουλος
Τηλέφωνο: 531153

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Η/Υ AMD K6 3D 300MHz, Viper V330 PCI, 3,2GB hard disk, SoundBlaster 16 Vibra, 32MB RAM, 32x CD-ROM HITACHI, ηχεία 120W, Windows 98. Τιμή 215.000δρχ. (συζητήσιμη). Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κυριάκος Φάβρος
Τηλέφωνο: 6841660
E-mail: kyrfav@hotmail.com

ΔΙΑΦΟΡΑ

ΖΗΤΕΙΤΑΙ συλλογή από ROMs για Nintendo 64. Να περιέχει οπωσδήποτε τα Mario 64, Zelda 64 και Golden Eye. Τιμή συζητήσιμη. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κων/νος Καρβουνιάρης
Τηλέφωνο: 0972-079630
E-mail: neagen556@hotmail.com

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ κινητά τηλέφωνα Ericsson και Motorola. Οι τιμές τους κυμαίνονται από 30.000 έως 40.000 δρχ., ανάλογα με το μοντέλο. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευστάθιος Βασσάλος
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΕΙΤΑΙ Game Gear 7 μηνών μεταχειρισμένο με 9 παιχνίδια. Τιμή 20.000 δρχ. και δώρο 6 αλκαλικές μπαταρίες. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ευστάθιος Βασσάλος
Τηλέφωνο: 4613107

ΠΩΛΟΥΝΤΑΙ gamepad MS Sidewonder, 12 keys, drivers, manuals και δώρο το Quake 2. Τιμή 8.000 δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Κώστας Μαυρογιάννης
Τηλέφωνο: 9847714

ΠΩΛΕΙΤΑΙ χειριστήριο για Sony PlayStation. Τιμή 5.000δρχ. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε:
Ονομα: Ορέστης
Τηλέφωνο: 0937-917805
E-mail: orestes@x-treme.gr

TOP TEN *Ψηφίστε* τα αγαπημένα σας παιχνίδια!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

ΣΥΜΠΛΗΡΩΣΤΕ ΤΩΡΑ ΤΑ ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΣΑΣ ΛΕΙΠΟΥΝ!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS
PC master CD-ROM



ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

☐ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.................... ☐ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το/τα τεύχος/η.

ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/τα τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟΥ "PC MASTER" 1.700 δρχ. ΣΥΝΟΛΟ δρχ....................

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση: PC MASTER/Τμήμα Κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο. **ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ: 1 ΕΩΣ 90**

ΔΕΛΤΙΟ ΚΑΤΑΧΩΡΙΣΗΣ ΑΓΓΕΛΙΑΣ

Το περιοδικό "PC Master" σας δίνει τώρα τη δυνατότητα να καταχωρίσετε την αγγελία σας στην ειδική στήλη αγγελιών αναγνωστών.

Γράψτε την αγγελία σας στον πίνακα που ακολουθεί με ευανάγνωστα γράμματα (μέχρι 15 λέξεις). Σε κάθε τετράγωνο αντιστοιχεί ένα γράμμα. Μεταξύ δύο λέξεων αφήνετε ένα κενό τετράγωνο. Γράφετε με πεζά (μικρά γράμματα), χρησιμοποιώντας κεφαλαία μόνο για λέξεις που θέλετε να ξεχωρίζουν. Στείλτε την αγγελία σας **μέσω fax στη γραμμή 9216847 ή ταχυδρομήστε την στη διεύθυνση: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Στήλη Αγγελιών"**. Οι αγγελίες ιδιωτών δημοσιεύονται με σειρά προτεραιότητας και στην παρούσα φάση δωρεάν. Σημειώστε με x το τετράγωνο κατηγορίας στην οποία επιθυμείτε να δημοσιευθεί η αγγελία σας.

☐ Hardware ☐ Software ☐ Διάφορα

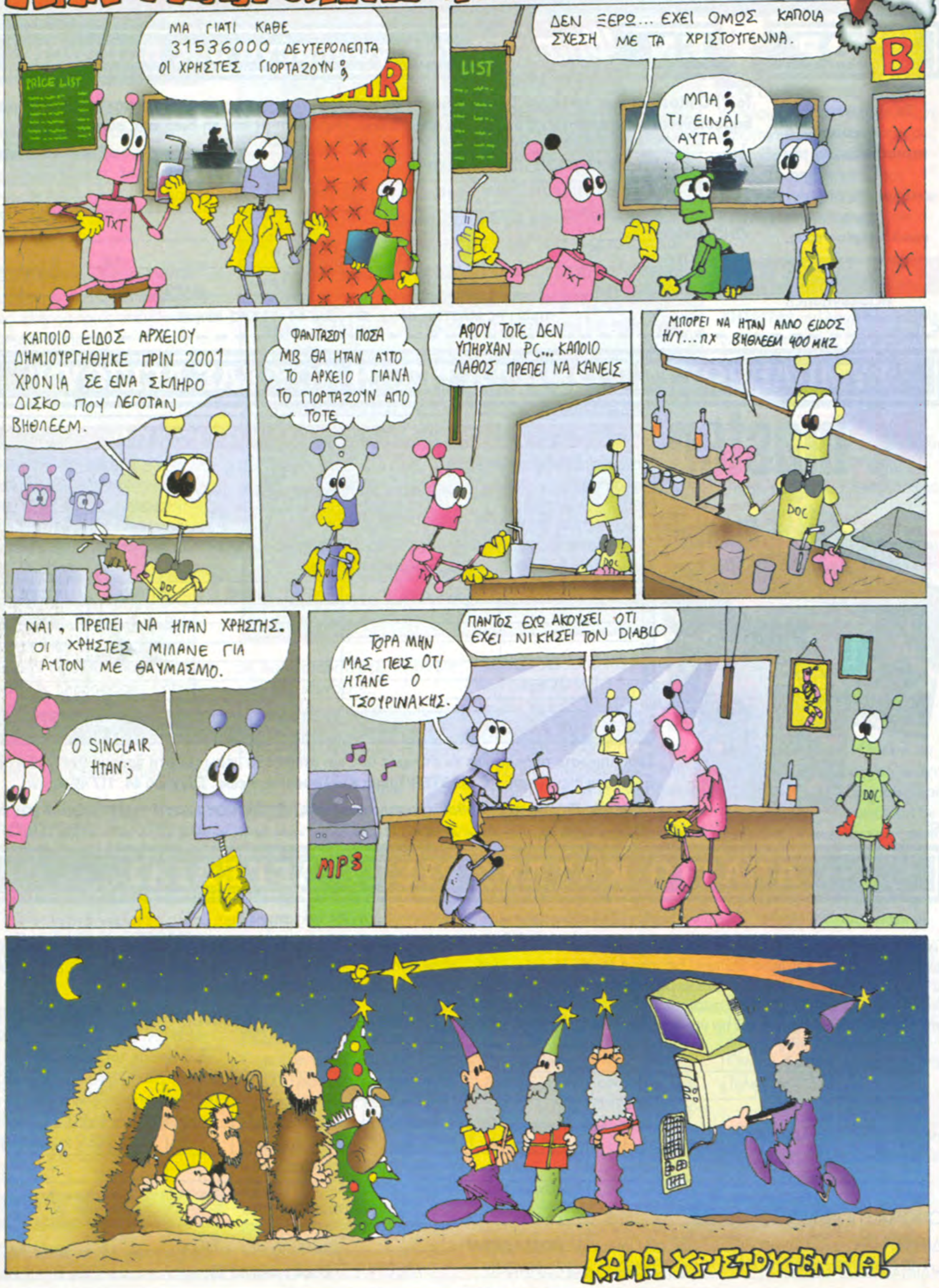
ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΟΛΗ .... Τ.Κ. ....

ΗΛΙΚΙΑ .... ΤΗΛ. .... E-MAIL ADDRESS ....

ΛΑΛΗΜΕΝΑ ΚΥΚΛΩΜΑΤΑ

ΤΟΥ Π. ΧΥΡΗ
markador@mailcity.com




ΣΒΑΡΤΖΕΝΕΓΚΕΡ
300 ΔΩΡΕΑΝ ΕΙΣΙΤΗΡΙΑ ΜΟΝΟ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΑΝΑΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ PC MASTER
...και την 6η μέρα,
ο Άνταμ γνώρισε
τον χειρότερο εχθρό του.
Τον κλώνο του !
Η 6Η ΜΕΡΑ™
THE 6th DAY
www.prooptiki.gr
DISTRIBUTED BY COLUMBIA TRISTAR FILM DISTRIBUTORS INTERNATIONAL